

**PENGEMBANGAN PROGRAM PELATIHAN
“PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI” UNTUK
MAHASISWA KEBIDANAN STIKIM LENTENG AGUNG**



Oleh:

**NURHASANA KARUNIA
12151110578
Teknologi Pendidikan**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Program Pelatihan "Pembuatan Media Presentasi" Untuk Mahasiswa Kebidanan STIKIM Lenteng Agung

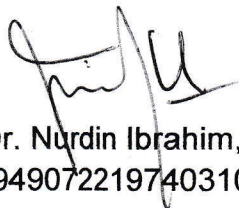
Nama Mahasiswa : Nurhasana Karunia

Nomor Registrasi : 1215110578

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 25 Januari 2016

Pembimbing I



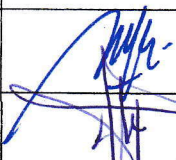
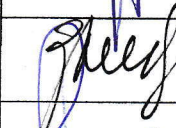



Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd
NIP. 194907221974031001

Pembimbing II



Cecep Kustandi, M.Pd
NIP. 198105132008121003

Panitia Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		15/2 - 2016
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		15/2 - 2016
Drs. Zuhdy Hasibuan, M.Pd (Ketua Penguji)***		3/2 - 16
Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Anggota)****		5/2 - 2016
Drs. R.A. Hirmana Wargahadibrata, M.Sc. Ed. (Anggota)*****		4 Februari 2016

Keterangan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Pembantu Dekan I Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji I
- ***** Dosen Penguji II

KATA PERSEMBAHAN

ILlahi Anta Maqsudi, Wa Ridhoka Mathlubi, A'tini Mahabbataka,
Wa Ma'rifataka.
(Ya Allah, Engkaulah yang aku tuju, keRidhoan-Mu yang aku harapkan,
kedekatan dengan-Mu yang aku nantikan)

"Happiness is not something ready made. It comes from your own actions"
- Dalai Lama-

Skripsi ini dipersembahkan teruntuk sosok pemberi kekuatan, penyokong ketika jatuh, pengukir senyum saat rapuh, malaikat tanpa sayap Ibunda Tercinta Salmah, S.Pd.I dan Ayahanda Syamsul Bachri yang senantiasa mendampingi. Kakak Nurwita Trisna S.ST, Edo Kurnia, Nurul Hasyim Anggun Anugrah, dan Adik Mhd. Nur Rizki Rachmadi, Evi Agustiani serta seluruh keluarga besar di Bintan.

Untuk Guru Tersayang Mas Henri Dwi Prasetya dan Mba Eka Susan yang senantiasa mendoakan, memberi semangat, menghibur dan mengarahkan serta keluarga besar Majelis Ratibul 'Atthos Almaghribiyyah.

Untuk seorang yang jauh disana Imam Heriyanzat yang telah setia menunggu, mendukung, memotivasi dan mengingatkan untuk terus berjuang jangan putus asa.

Untuk sahabat "Our On Sarjana 2015" Vanda, Indah, Dyna, Eja, Karlina, Tiara yang telah setia menemani, menghibur, berjuang bersama sejak masuk kuliah hingga semester akhir, semoga terus bersama hingga kita mencapai puncak kesuksesan.

Untuk sahabat "Anak 8" Mira, Nanda, Langi, Mega, Tika, Sisca, Ulan terima kasih atas semangat, dukungan, kesetiaan, kesabaran dan penantian wisudanya dari jauh hehe, semoga masih terus kompak, solid dan bisa berkumpul lagi hingga di Surga nanti.

ABSTRAK

Nurhasana Karunia: Pengembangan Program Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Untuk Mahasiswa Kebidanan STIKIM Lenteng Agung. Skripsi. Jakarta: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah program pelatihan pembuatan media presentasi untuk mahasiswa kebidanan di STIKIM. Diharapkan program pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa kebidanan dalam membuat media presentasi perkuliahan. Model yang digunakan untuk mengembangkan program pelatihan ini yaitu model ADDIE. Penelitian dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju dengan responden 23 orang mahasiswa bidan pendidik. Pada penelitian pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan dengan metode observasi, kuesioner dan dokumen. Hasil dari analisis kebutuhan didapat kesenjangan pada keterampilan mahasiswa kebidanan dalam membuat media presentasi. Hal ini dikarenakan tidak adanya program pelatihan yang terorganisir untuk meningkatkan kinerja belajar mahasiswa. Selanjutnya program pelatihan dikembangkan dengan langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa paket program pelatihan dengan panduan garis besar program pelatihan, modul mandiri, dan handout power point untuk peserta pelatihan. Implikasi dari penelitian ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa DIV kebidanan STIKIM, namun diharapkan untuk penyelenggaraan rutin guna memfasilitasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan Program, Pelatihan, Media Presentasi.

ABSTRACT

Nurhasana Karunia: Development Program of Production Presentation Media Training For Midwifery Students At Indonesia Maju School of Health Science Lenteng Agung. Skripsi. Jakarta: Department of Curriculum and Educational Technology. Faculty of Education, State University of Jakarta, 2016.

This research aims to create an production presentation media training program for midwifery students in Indonesia Maju School of Health Science Lenteng Agung. this program is expected to gain more knowledge and skills of midwifery students to make presentation media in learning. The model used to develop this training program is ADDIE. The reaserch is conducted at Indonesia Maju School of Health Science Lenteng Agung with twenty three DIV midwifery students. The need assessment is conducted by observing, kuesioner and document. From this need assessment is founded that there is some gaps of the actual and ideal conditions in to make presentation media of midwifery students. This is causes by the absence of the organized program provided to improve performance midwifery students. The next phase is the training program is developed by a series os systematic stepsnthat arebsuitable to the ADDIE model. The result of this research is a package of training program with the blue print training program guide, handout, and self-learning module for the trainee. The implication of this research is that this training program has improved the knowledge and skills of the of midwifery students at STIKIM. But, to be hoped for organized continuous of facilitating learning.

Keywords: Program Development, Training, Presentation Media.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Program Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Untuk Mahasiswa STIKIM Lenteng Agung”** dengan baik. Penulisan skripsi ini melibatkan berbagai pihak, tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari semua pihak penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan sebaik ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Terima kasih kepada Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd yang telah memudahkan penulis selama penyusunan skripsi ini. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Dr. Murti Kusuma W., M.Si, yang telah memberikan bimbingan dari awal hingga semester akhir. Dosen Pembimbing Skripsi I Bapak Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd dan Dosen Pembimbing Skripsi II Bapak Cecep Kustandi, M.Pd atas bimbingan, dukungan, semangat, kesabaran, saran dan waktu yang berharga, serta kesediaannya untuk memperlancar proses penyelesaian skripsi ini.

Kepada dosen-dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, khususnya Ibu Retno Widyaningrum, M.Si, Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd dan dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Bapak Drs. Sam Mukhtar Chaniago yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan dan mengembangkan produk skripsi ini. Kepada seluruh dosen, staff dan karyawan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah mengarahkan dalam proses perkuliahan dan memudahkan dalam penyelesaian skripsi.

Terima kasih pula kepada Ketua Yayasan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju Lenteng Agung Bapak Dr. Dr. dr. Hafidzurrachman, MPH yang telah memberikan izin penelitian. Ketua Program Studi Kebidanan STIKIM Lenteng Agung Ibu Hidayani, S.KM, M.KM, yang telah memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian di STIKIM. Kepada seluruh dosen, staff, mahasiswa Program Studi Kebidanan STIKIM Lenteng Agung yang telah bekerja sama selama uji coba produk skripsi ini.

Terima kasih kepada orang tua peneliti, Kak Wita dan Kak Oky yang tak henti-henti memberikan dukungan, semangat, baik secara moril maupun materil. Kepada teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2011, senior, maupun junior, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan dimasa mendatang. Semoga skripsi penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Jakarta, 10 Januari 2016

Peneliti,

Nurhasana Karunia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Ruang Lingkup	9
D. Fokus Pengembangan	9
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Kegunaan Pengembangan.....	10
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 12
A. Kajian Pelatihan	12
1. Pengertian Pelatihan.....	12
2. Fungsi dan Tujuan Pelatihan.....	13
3. Komponen Pelatihan.....	15
4. Perbedaan Pendidikan dan Pelatihan	17
B. Kajian Pengembangan Program Pelatihan.....	19
1. Pengertian Pengembangan Program Pelatihan	19

2. Model-Model Pengembangan Instruksional	22
a. Model ADDIE	22
b. Model ASSURE	27
c. Model PPSI	27
d. Model Gerlach & Elly	29
C. Kajian Media Persentasi.....	30
1. Pengertian Media Persentasi	30
2. Tujuan dan Fungsi Media Persentasi.....	32
3. Jenis-Jenis Media Presentasi.....	33
4. Langkah-Langkah Membuat Presentasi.....	41
D. Kajian Prinsip Desain Pesan	44
1. Konsep Desain Pesan.....	44
2. Prinsip-Prinsip Desain Pesan.....	47
E. Paket Pelatihan Pembuatan Media Presentasi	61
1. Kurikulum.....	61
2. Garis Besar Program Pelatihan	62
3. Modul.....	62
4. Instrumen.....	63
F. Kriteria Evaluasi Pembelajaran	64
G. Kriteria Evaluasi Media.....	68
H. Deskriptif Mahasiswa Kebidanan STIKIM.....	69
I. Rasional Pengembangan	71
J. Penelitian yang Relevan.....	72
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	74
A. Strategi Pengembangan.....	74
1. Tujuan Penelitian	74
2. Metode Penelitian	75
3. Responden	76

4. Tempat dan Waktu Penelitian.....	77
5. Teknik Pengumpulan Data.....	77
6. Instrumen Penelitian	79
7. Uji Coba Instrumen	80
B. Prosedur Pengembangan.....	86
1. <i>Analysis</i>	86
2. <i>Design</i>	88
3. <i>Development</i>	90
4. <i>Implementation</i>	92
5. <i>Evaluation</i>	93
I. Teknik Evaluasi	93
J. Teknik Analisis Data	95
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	98
A. Nama Program	98
B. Hasil Evaluasi Formatif.....	107
C. Hasil Uji Coba Lapangan.....	122
D. Hasil Pengembangan Program	130
E. Karakteristik Program	131
F. Prosedur Pemanfaatan.....	133
G. Keterbatasan Pengembangan	134
H. Kendala dan Kekurangan Selama Uji Coba	135
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Implikasi	138
C. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Istilah Pendidikan Dan Pelatihan Menurut Notoadmodjo	18
Tabel 2.2	Perbedaan Pendidikan Dan Pelatihan.....	19
Tabel 3.1	Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Desain Pembelajaran	81
Tabel 3.2	Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Materi Pembelajaran	83
Tabel 3.3	Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Bahan Pelatihan	84
Tabel 3.4	Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Media Presentasi	85
Tabel 3.5	Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Bahasa Bahan Pelatihan...	56
Tabel 3.6	Interpretasi Nilai	96
Tabel 4.1	Desain Evaluasi Formatif.....	104
Tabel 4.2	Tabulasi Nilai Bahan Pelatihan Oleh Reviu Ahli Media Pembelajaran	108
Tabel 4.3	Perbaikan Bahan Pelatihan	109
Tabel 4.4	Tabulasi Nilai Media presentasi Oleh Ahli Media	110
Tabel 4.5	Perbaikan Media Presentasi.....	110
Tabel 4.6	Tabulasi Nilai Materi Pembelajaran Oleh Reviu Ahli Materi Pembelajaran	111
Tabel 4.7	Perbaikan Materi Pembelajaran	112
Tabel 4.8	Tabulasi Nilai Desain Pembelajaran Oleh Reviu Ahli Desain Pembelajaran	113
Tabel 4.9	Perbaikan Desain Pembelajaran	114
Tabel 4.10	Tabulasi Nilai Bahasa Bahan Pelatihan Oleh Reviu Ahli Bahasa	115

Tabel 4.11	Perbaikan Ahli Bahasa	116
Tabel 4.12	Hasil Pre-Test Peserta Pelatihan Pembuatan Media Presentasi	122
Tabel 4.13	Hasil Post-Test Peserta Pelatihan Pembuatan Media Presentasi	123
Tabel 4.14	Perbandingan Hasil Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Peserta	124
Tabel 4.15	Hasil Tes Autentik Peserta	126
Tabel 4.16	Hasil Evaluasi Instruktur Pelatihan	128
Tabel 4.17	Hasil Evaluasi Proses Pelatihan.....	129

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Model ADDIE	26
Bagan 2.2 Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI) ...	28
Bagan 2.3 Model Gerlach & Elly	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Petunjuk Arah	58
Gambar 2.2 Ilustrasi Warna	59

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Perbandingan Hasil Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Pembuatan Media Presetasi	125
------------	---	-----

DAFTAR LAMIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Analisis Awal
- Lampiran 2 Garis Besar Program Pelatihan (GBPP)
- Lampiran 3 Kisi Instrumen Evaluasi Formatif,
- Lampiran 4 Kisi Instrumen Pre-Test dan Post-Test, Kisi Instrumen Evaluasi Product
- Lampiran 5 Garis Besar Isi Modul, Jabaran Isi Modul
- Lampiran 6 Instrumen Evaluasi Formatif Reviu Ahli
- Lampiran 7 Pedoman Wawancara One to One
- Lampiran 8 Kuesioner Small Group
- Lampiran 9 Pre-Test, Post-Test, Tes Autentik, Evaluasi Formatif Pelatihan
- Lampiran 10 Absensi Pelatihan, Dokumentasi, Handout
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan telah ada sepanjang peradaban manusia, dalam rangka melestarikan hidupnya. Karena sesederhananya peradaban suatu masyarakat, di dalamnya pasti terjadi atau berlangsung suatu proses pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.¹

Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional) mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Dari penjelasan Sisdiknas dan Ki Hajar Dewantara, pendidikan menjadi salah satu wahana penting sebagai landasan untuk membentuk, mempersiapkan, membina dan mengembangkan kemampuan dalam

¹ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I.

membangun Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas yang sangat menentukan keberhasilan pembangunan dimasa yang akan datang.

Menurut *Education For All Global Monitoring 2012* yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahunnya, pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara. Data *Education Development Index* (EDI) pada 2011 Indonesia berada di peringkat ke-69 dari 127 negara. Sekretaris Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Dr. Ir. Patdono Suwignjo, M.Eng,Sc juga menjelaskan mengenai kondisi pendidikan di Indonesia, “Berdasarkan data Kemendikbud 2010, di Indonesia terdapat lebih dari 1,8 juta anak tiap tahun tidak dapat melanjutkan pendidikan, disebabkan oleh tiga faktor, yaitu ekonomi, kerja usia dini untuk mendukung keluarga dan pernikahan di usia dini”, ujarnya saat sambutan peresmian Universitas Siswa Bangsa Internasional, di Sampoerna Strategic Square. Jakarta, sabtu (1/6/2013).²

Indonesia tertinggal jauh dari Brunei Darussalam yang berada diposisi ke-34, Brunei Darussalam masuk dalam kelompok pencapaian tinggi bersama Jepang yang mencapai posisi nomor satu Asia. Adapun Malaysia berada di peringkat ke-65 atau masih dalam kategori kelompok pencaaian mediumseperti halnya Indonesia. Meskipun demikian Indonesia saat ini masih jauh lebih baik dari Filiphina (85), Kamboja (102), India

² <http://m.bisnis.com/quick-news/read/20131122/255/188164/unesco-pendidikanindonesia-tertinggal-dari-jiran...> diakses pada tanggal 8 September 2015, jam 22.39 WIB

(1076), dan Laos (109). Masih jauh tertinggalnya kualitas pendidikan ini menyebabkan kurang bersaingnya SDM manusia Indonesia dibandingkan dengan SDM dari Negara lain. Padahal pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun karakter bangsa dan faktor untuk menggerakkan perekonomian suatu bangsa.³

Salah satu upaya penanganan masalah tertinggalnya kualitas pendidikan Indonesia dan pencapaian tujuan pendidikan nasional diperlukan peningkatan mutu pendidikan melalui mutu lulusan dengan membekali peserta didik untuk berfikir kreatif, kritis, dan berkarakter kuat serta dapat memanfaatkan kemajuan informasi dan teknologi dalam pengembangan dirinya. Diperlukan pula peningkatan kinerja pendidik dengan pembekalan melalui pelatihan yang dirancang matang untuk meningkatkan pendidik dalam mempersiapkan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Dalam Bab XI pasal 39 Undang-Undang Sisdiknas menjelaskan bahwa guru di sekolah-sekolah dasar dan menengah, serta dosen di perguruan tinggi diperlukan adanya pendidikan berprofesional. Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan

³ <http://azharmind.blogspot.com/2012/02/kualitas-pendidikan-indonesia-rankin.html>... diakses pada tanggal 8 September 2015, jam 23.00 WIB

pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Sehingga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendisain pembelajaran sebagai wujud dari pendidikan yang berprofesional, salah satunya dapat direalisasikan dengan memanfaatkan media belajar yang lebih baik, lebih efektif dan efisien, serta menumbuhkan ketertarikan dari peserta didik sehingga terjadi proses *Student Centered Learning* (SCL).

Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada dosen menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, dengan harapan dapat mendorong mahasiswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Pada proses SCL, mahasiswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas belajar mahasiswa.

Pembelajaran yang inovatif dengan metode SCL memiliki keragaman model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari mahasiswa, salah satunya diantaranya dengan berbagi informasi melalui presentasi mahasiswa di kelas yang dilanjutkan dengan diskusi kelompok sesuai materi yang telah ditentukan oleh dosen pada masing-masing kelompok. Presentasi kelompok mahasiswa di kelas dapat menggunakan

beberapa jenis media presentasi, seperti *Slide PowerPoint, Flash, Freezy, Meta, Sparkol Video Scribe, Articulate*, dll.

Program Studi Diploma IV Kebidanan adalah salah satu Program Studi di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju Jakarta yang diselenggarakan oleh Yayasan Indonesia Maju di Jakarta. Izin Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 182/D/2003. Tentang izin penyelenggaraan Program Studi Kesehatan Indonesia Maju Jakarta tanggal 10 Juli 2003, kemudian diperpanjang izinnya dengan Nomor 255/D/2006 tentang perpanjangan izin penyelenggaraan Program Studi Kebidanan Diploma IV Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju Jakarta tanggal 30 Januari 2006.

Program Studi Diploma IV Kebidanan STIKIM akan menjadi unggulan nasional di bidang kebidanan khususnya pendidikan bidan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, riset, teknologi dan seni berdasarkan nilai-nilai social dan budaya di Indonesia⁴. Diploma IV Kebidanan STIKIM sebagai institusi pendidikan tinggi yang telah mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) Sarjana Sains Terapan dalam bidang kebidanan dalam kurun waktu tersebut. Diploma IV Kebidanan STIKIM telah menghasilkan para lulusan Sarjana Sains Terapan yang kini telah terjun dimasyarakat

⁴<http://www.stikim.ac.id/home/index.php/home/k2-categories/div-kebidanan...> diakses pada tanggal 29 Mei 2015, jam 19.30 WIB

untuk mengamalkan keilmuan dan keterampilan yang diperoleh selama pendidikan.

Tujuan pendidikan Program Studi Diploma IV Kebidanan adalah menghasilkan tenaga pengajar yang professional, menguasai dengan baik persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensinya serta berperilaku sesuai dengan standar professional. Untuk mencapai tujuan pendidikan Program Studi Diploma IV Kebidanan, seorang tenaga pendidik yang profesional, harus memiliki kompetensi dan keterampilan dalam mendesain pembelajaran yang efektif, salah satunya harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membuat media presentasi materi perkuliahan yang kreatif dan inovatif sebagai bentuk peningkatan kinerja dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, riset, teknologi dan seni berdasarkan nilai-nilai social dan budaya di Indonesia.

Hasil dari penelitian pendahuluan dengan melakukan observasi dan penyebaran kuesioner terhadap pihak perguruan tinggi yaitu, sejumlah 10 orang mahasiswa DIV Kebidanan, 5 orang Dosen DIV Kebidanan, dan 4 orang pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) serta 2 orang alumni DIV Kebidanan STIKIM, bahwa di STIKIM Lenteng Agung belum pernah ada program pelatihan pembuatan media presentasi materi perkuliahan, dosen dan mahasiswa DIV Kebidanan juga belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi materi perkuliahan di luar kampus. Kompetensi dalam membuat media presentasi

untuk materi perkuliahan dosen maupun mahasiswa sangat diperlukan untuk mencapai beberapa tujuan tertentu, salah satunya untuk memfasilitasi proses pembelajaran SCL dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak di kelas, dengan adanya media presentasi materi perkuliahan dapat membantu dosen memenuhi kebutuhan seluruh mahasiswa di kelas dalam memahami materi. Begitu juga pada mahasiswa DIV Kebidanan, kompetensi dalam membuat media presentasi untuk materi perkuliahan bukan saja sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, tetapi juga sangat membantu untuk di dunia kerja nanti dalam memudahkan pekerjaan, khususnya kepada mahasiswa DIV Kebidanan Pendidik yang lulusannya akan menjadi tenaga Pendidik, karena Prodi Kebidanan menekankan pada kesehatan, sedangkan membelajarkan peserta didik tidak semudah menangani pasien di lapangan.

Hasil penelitian pendahuluan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya pelatihan pembuatan media presentasi materi perkuliahan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan mahasiswa dalam membuat materi perkuliahan yang menarik dan meningkatkan kinerja untuk menjadi lulusan tenaga Pendidik yang profesional, berupa Program Pelatihan dalam naungan LPPM STIKIM Lenteng Agung, sasarannya baik terhadap dosen maupun mahasiswa DIV Kebidanan. Atas dasar kebutuhan itulah peneliti sebagai seorang mahasiswa Teknologi

Pendidikan ingin mengembangkan suatu program pelatihan yang akan digunakan bagi para instruktur untuk meningkatkan kemampuan para mahasiswa maupun pendidik dalam membuat media presentasi materi perkuliahan. Sebagaimana definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 menurut AECT yang menyebutkan bahwa:

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.*⁵

(“Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”).

Berdasarkan definisi di atas, salah satu peran seorang teknolog pendidikan adalah memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan yang dalam hal ini adalah mengembangkan suatu program pelatihan yang dapat digunakan oleh STIKIM Lenteng Agung, khususnya untuk mencapai tujuan pendidikan Program Studi Diploma IV Kebidanan.

B. Identifikasi Masalah

Pada uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

⁵ Dewi Salma Prawiradilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012) h. 31

1. Apa sajakah permasalahan yang timbul dari kurangnya kompetensi membuat media presentasi mahasiswa Diploma IV Kebidanan STIKIM Lenteng Agung?
2. Sejauh mana keberhasilan pembelajaran mahasiswa Diploma IV Kebidanan dalam memberikan materi perkuliahan dengan media presentasi?
3. Bagaimanakah pelatihan yang tepat untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan membuat media presentasi bagi mahasiswa Diploma IV Kebidanan STIKIM Lenteng Agung?

C. Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian dibatasi pada: Bagaimana membuat sebuah program pelatihan pembuatan media presentasi untuk mahasiswa Diploma IV Kebidanan STIKIM Lenteng Agung?

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dilakukan sebelumnya, maka fokus pengembangan yang sesuai untuk penelitian ini adalah 'bagaimanakah program pelatihan yang tepat untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Diploma IV

Kebidanan STIKIM Lenteng Agung dalam membuat media presentasi yang menarik?’

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan program pelatihan yang berfokus pada teknik membuat media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan.

F. Kegunaan Pengembangan

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu.

1. Bagi Perguruan Tinggi (STIKIM Lenteng Agung)

Memiliki mahasiswa yang lebih berkompeten dan terampil dalam hal membuat media presentasi yang akan berpengaruh kepada tujuan prestasi sekolah tinggi.

2. Bagi Peserta Pelatihan (Mahasiswa Diploma IV Kebidanan)

Memiliki kesempatan mengembangkan potensi dan kualitas dirinya, serta meningkatkan kinerja belajar, dan keterampilan dalam membuat media presentasi yang menarik.

3. Bagi Jurusan Teknologi Pendidikan

Dapat memperkenalkan keilmuan Teknologi Pendidikan kepada khalayak luas.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman untuk secara langsung mengembangkan sebuah program pelatihan di lapangan, sekaligus mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari semasa kuliah di jurusan Teknologi Pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pelatihan

1. Pengertian Pelatihan

Pelatihan termasuk salah satu bentuk pendidikan orang dewasa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan ke dalam situasi baru hingga membentuk kebiasaan atau sikap. Definisi tentang pelatihan dikemukakan oleh Smith dan Ragan (2008) sebagai berikut:

“...those instructional experiences that are focused upon individuals acquiring very specific skills that they will normally apply almost immediately”¹.

Dari definisi di atas Smith dan Ragan mengemukakan bahwa program pelatihan dapat dimaknai sebagai pengalaman pembelajaran yang memfokuskan pada upaya individu untuk memperoleh keterampilan spesifik yang dapat segera digunakan.

Definisi lain tentang pelatihan menurut pandangan Watter Dick dkk (2009) yang mendefinisikan pelatihan sebagai:

“...A prespecified and planned experience that enable a person to do something that he or she could not do before”².

¹ Benny A. Pribadi. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Kencana, 2014) h. 2

² *Ibid*, h. 2

Sedangkan menurut Watter Dick dkk pelatihan merupakan pengalaman belajar yang sengaja dirancang agar dapat membantu peserta dalam menguasai kompetensi yang tidak dimiliki sebelumnya.

Dari kedua definisi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ada dasarnya bermakna sebagai upaya yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat digunakan segera untuk meningkatkan kinerja.

2. Fungsi dan Tujuan Pelatihan

Menurut Moekijat (1991) tujuan pelatihan antara lain:

- a. untuk mengembangkan keahlian sehingga pekerjaan dapat di selesaikan lebih cepat dan lebih efektif,
- b. untuk mengembangkan pengetahuan, sehingga pekerjaan dapat diselesaikan secara rasional, dan
- c. untuk mengembangkan sikap, sehingga menimbulkan kemauan kerjasama dengan teman-teman pegawai dan manajemen (pimpinan)³.

Moekijat menjelaskan bahwa pelatihan bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kompetensi (pengetahuan, keterampilan dan sikap) dari peserta sesuai dengan keinginan organisasi.

³ Moekijat. *Latihan dan Pengembangan SDM* (Bandung: CV Mandar Maju, 1991) h. 4-5

Selain itu, menurut Soebagio Atmodiwiri manfaat dari suatu pelatihan yaitu.

- a. Kebutuhan organisasi, melalui pelatihan diharapkan kebutuhan dan kekurangan akan pengetahuan dan keterampilan seseorang dapat dipenuhi. Sehingga ia dapat melaksanakan tugas dengan tepat dan cepat.
- b. Kebutuhan pribadi, guna melengkapi kompetensi yang harus dimiliki dalam suatu organisasi.
- c. Fungsi pelatihan sebagai investment SDM, pelatihan tak ubahnya sebagai pendidikan formal yang membutuhkan pengorbanan dan biaya tidak sedikit. Namun, hasil pendidikan dari pelatihan harus menunggu beberapa waktu yang bergantung kepada masing-masing pribadi yang bersangkutan”⁴.

Dari manfaat yang diuraikan di atas, pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan sangat bermanfaat bagi pengguna untuk melengkapi keahlian dan pengetahuan yang dibutuhkan. Sedangkan tujuan dari pengembangan program pelatihan ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pengguna dalam membuat media presentasi materi perkuliahan dengan menerapkan prinsip desain pesan

⁴ Soebagio Atmodiwiri. *Manajemen Praktis (Pedoman Praktis Bagi Penyelenggaraan Training)* (Jakarta: Balai Pustaka, 1993)

dan memenuhi kebutuhan pengguna untuk terus meningkatkan kompetensi yang dimilikinya.

3. Komponen Pelatihan

Adapun komponen program pelaksanaan pelatihan sebagai berikut.

- a. Tujuan: Tujuan dari proses pelatihan adalah terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan.
- b. Materi: Materi pelatihan adalah keseluruhan topik yang dibahas dalam pelatihan yang berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pilihan materi juga bisa bergantung pada isi pelatihan, desain intruksional, dan alat bantu pelatihan.
- c. Metode: Metode pelatihan merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pelatihan.
- d. Media: Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akan diberikan dalam suatu pembelajaran. Menurut Hamalik (1993: 60) media pelatihan dapat dipilih, sebagai berikut⁵.

⁵ Hasan Basri, Rusdiana. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015) h. 39

1) Teks

Teks merupakan elemen dasar untuk menyampaikan informasi dalam berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2) Media audio

Media audio membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, music atau rekaman suara dll.

3) Media visual

Media visual adalah salah satu media yang dapat memberikan rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin dll.

4) Media proyeksi gerak

Media proyeksi gerak adalah film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD atau DVD).

5) Benda-benda tiruan/miniature

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh atau diraba oleh peserta pelatihan. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan objek ataupun situasi sehingga proses pelatihan tetap berjalan dengan baik.

6) Manusia

Manusia yaitu, instruktur, peserta pelatihan, pakar/ahli dibidang materi tertentu.

- e. Instruktur: Instruktur pelatihan sering juga disebut trainer. Menurut Notoatmodjo (2003: 07) instruktur adalah “guru”. Seorang instruktur harus selalu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pekerjaan yang digeluti.
- f. Evaluasi: Evaluasi pelatihan merupakan suatu proses yang sifatnya terus-menerus dan harus direncanakan bersamaan waktu program pelatihan. Keseluruhan proses harus dilaksanakan secara ilmiah, menggunakan metode-metode uji yang tepat.

4. Perbedaan Pendidikan dan Pelatihan

Pendidikan dan pelatihan merupakan upaya untuk pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM), terutama untuk pengembangan aspek kemampuan intelektual dan kepribadian manusia. Menurut Notoadmodjo (1992), perbedaan istilah pendidikan dan pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut⁶:

⁶ *Ibid.*, hal. 29

Tabel 2.1
Perbedaan Istilah Pendidikan dan Pelatihan

Aspek	Pendidikan	Pelatihan
Pengembangan kemampuan	Menyeluruh (overall)	Mengkhusus (spesifik)
Area kemampuan	Kognitif, afektif, psikomotor	Psikomotor
Jangka waktu	Panjang (<i>long term</i>)	Pendek (<i>short term</i>)
Materi	Lebih umum	Lebih khusus

Pendidikan berlangsung dalam suatu organisasi yang bersangkutan, sedangkan pelatihan merupakan bagian dari proses pendidikan yang bertujuan untuk mengingat kemampuan atau keterampilan khusus seseorang atau sekelompok orang. Tabel 2.1 menjelaskan bahwa kegiatan pendidikan lebih luas ruang lingkupnya, yaitu mencakup kognitif, afektif dan psikomotor serta dapat berlangsung sepanjang hayat, metode yang diberikan bersifat konvensional dan akhir dari kegiatan, seseorang akan mendapat gelar. Adapun pelatihan memiliki ruang lingkup yang terbatas sesuai dengan tuntutan kebutuhan pada saat sekarang.

Pendidikan dan pelatihan biasanya dibedakan dengan karakteristik berikut⁷:

⁷ Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta, Kencana 2004) h. 294

Tabel 2.2
Perbedaan Pendidikan dan Pelatihan

Pendidikan	Pelatihan
<ul style="list-style-type: none"> - Waktu relatif lama - Pengakuan dengan ijazah/diploma - Kurikulum standar untuk keperluan mendatang (<i>just in case</i>) - Ditujukan bagi mereka yang akan memasuki lingkungan pekerjaan - Program regular dengan pengajar tetap 	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu relatif singkat - Pengakuan dengan sertifikat - Kurikulum fleksibel sesuai keperluan sekarang (<i>just in time</i>) - Ditujukan bagi mereka yang ada /sudah dalam lingkungan kerja - Program tidak regular dan pengajar tidak tetap

Meskipun pendidikan dan pelatihan terdapat perbedaan dalam karakteristiknya, namun pada penyelenggarannya pendidikan dan pelatihan dapat disatukan melalui lembaga pendidikan dan pelatihan dengan manajemen pengetahuan. Yang dimaksud dengan manajemen pengetahuan adalah usaha mengatur pengetahuan yang tepat, untuk mereka yang tepat, dalam bentuk yang tepat dan pada saat yang diperlukan (*just in time*) bertujuan untuk menghasilkan kinerja terbaik.

B. Kajian Pengembangan Program Pelatihan

1. Pengertian Pengembangan Program Pelatihan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan teknis, teoritis, konseptual dan moral peserta sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/institusi. Menurut Moekijat “pengembangan adalah setiap

usaha untuk memperbaiki pelaksanaan pekerjaan yang sekarang maupun yang akan datang dengan memberikan informasi, mempengaruhi sikap atau menambah kecakapan”⁸.

Dari uraian definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan teknis, teoritis, konseptual dan moral peserta dengan menggunakan strategi yang disusun secara sistematis berdasarkan teori dan praktek yang ada kemudian diterjemahkan secara spesifikasi untuk menghasilkan sesuatu dalam bentuk fisik (produk).

Suharsimi Arikunto dan Cecep Safruddin mengemukakan definisi program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan, maka program merupakan sebuah system, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan bukan hanya satu kali tetapi berkesinambungan⁹. Dapat diambil kesimpulan program merupakan system yang tersusun saling berkaitan sebagai petunjuk atau rencana yang dapat digunakan untuk suatu kegiatan yang berkesinambungan.

Sedangkan pelatihan adalah upaya yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat digunakan segera untuk meningkatkan kinerja. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan program pelatihan merupakan suatu

⁸ Moekijat. *Op,Cit.*, h. 8

⁹ Suharsimi Arikunto dan Cecep Safruddin. *Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004) h. 3

proses serangkaian aktivitas yang sengaja didesain dan menghasilkan suatu produk sebagai petunjuk atau rencana yang akan digunakan untuk memperoleh kemampuan yang mencakup pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperlukan dalam melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan sebuah organisasi/institusi.

Banyak institusi dan perusahaan memiliki departemen atau unit pendidikan dan pelatihan untuk menjamin dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mereka miliki. Pusat atau lembaga pendidikan dan pelatihan yang dimiliki oleh institusi atau perusahaan harus mampu mendesain dan mengembangkan program-program pelatihan yang sejalan dengan visi dan misi institusi atau perusahaan tersebut. Selain itu, desain, pengembangan, dan evaluasi program pelatihan perlu didasarkan pada permasalahan kinerja dan tuntutan dinamika perubahan yang dihadapi oleh institusi atau perusahaan tersebut.

Berdasarkan definisi di atas, maka penelitian yang dikembangkan peneliti adalah sebuah program pelatihan, yaitu pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan yang dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan yang dilakukan secara sistematis berdasarkan teori, didesain sehingga menghasilkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dan

menhasilkan pengetahuan untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat media presentasi yang menarik.

2. Model-Model Pengembangan Instruksional

Model desain pembelajaran berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan latar belakang keilmuan pakar yang merumuskan model tersebut. Model desain pembelajaran menunjukkan struktur dan makna bagi komponen serta alur kerja yang bisa diikuti oleh desainer dalam menerjemahkan menjadi suatu pembelajaran. Model-model tersebut sebagai berikut:

a. Model ADDIE¹⁰

Model ini bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematis untuk mewujudkan program pelatihan yang komprehensif. Tahap-tahap kegiatan yang terdapat dalam model ADDIE terdiri dari:

1) *Analysis*

Outputs (hasil) pada tahap *analysis* ialah adanya deskripsi tentang peserta didik, materi-materi apa saja yang dibutuhkan untuk dipelajari, dan tujuan dari pembelajaran, sebagai input (masukan)

¹⁰ Alan Januszewski, Michael Molenda. *Educational Technology A Definition with Commentary* (New York: Taylor & Francis Group, 2008), h.108

pada tahap Desain. Tahap analisis diuraikan lebih luas sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan menentukan masalah yang nantinya menjadi solusi. Mendesain dan mengembangkan sebuah program pelatihan dengan melakukan proses penilaian kebutuhan pelatihan yang dikenal dengan *Training Need Assesment* (TNA). Perancang program pelatihan harus mengumpulkan data dan informasi yang terkait dengan masalah kinerja yang dihadapi.
- b) Melakukan analisis intruksional untuk menentukan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai tujuan dari pembelajaran.
- c) Menentukan keterampilan apa yang akan dimiliki peserta, sebagai hasil dari pembelajaran.
- d) Menganalisis berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menganalisis materi dan sumber belajar.

2) *Design*

Pada tahap desain, dimana hasil dari tahap analisis diubah menjadi lebih spesifik sebagai input (masukan) pada tahap pengembangan. Tahap ini diuraikan lebih luas sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi sub-sub kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta agar dapat menguasai kompetensi umum program pelatihan.
- b) Menentukan materi pembelajaran dan berapa banyak waktu yang akan digunakan.
- c) Mengurutkan sub-sub kompetensi sesuai dengan tujuan kompetensi umum program pelatihan.
- d) Menentukan indikator-indikator yang harus dicapai dari setiap sub kompetensi.
- e) Mendefinisikan pelajaran dan kegiatan belajar untuk setiap sub kompetensi.
- f) Mengembangkan tes (penilaian) tentang apa yang telah dipelajari peserta didik.

3) *Development*

Pada tahap pengembangan, dimana *outputs* dari tahap desain dijadikan penuntun untuk memilih atau memproduksi bahan ajar dan kegiatan pembelajaran. Tahap ini diuraikan lebih luas, sebagai berikut:

- a) Membuat bahan ajar.
- b) Mempersiapkan draft bahan ajar yang akan dikembangkan.
- c) Uji coba bahan ajar dan kegiatan belajar dengan peserta.

- d) Memperbaiki, menyeleksi dan memproduksi bahan ajar dari hasil revisi.
- e) Menyediakan instruktur pelatihan dan bahan ajar tambahan.

4) *Implementation*

Pada tahap penerapan, *outputs* dari tahap pengembangan berupa bahan ajar dan program pelatihan, terlebih dahulu dilakukan uji coba oleh para ahli kemudian kepada peserta pelatihan.

- a) Penerapan program pelatihan yang telah dibuat melalui instruktur pelatihan.
- b) Menggunakan bahan ajar dan memberikan dukungan yang diperlukan.

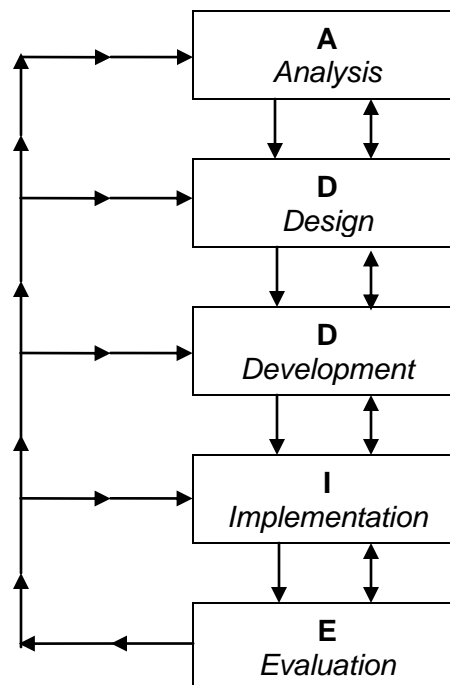
5) *Evaluation*

Setelah produk dan program pelatihan digunakan/diterapkan kemudian di evaluasi untuk melihat apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dan masalah yang sesungguhnya dapat diselesaikan.

- a) Penerapan penilaian peserta didik.
- b) Penerapan evaluasi program pelatihan.
- c) Melaksanakan perbaikan.

Implementasi model ADDIE dalam upaya untuk menciptakan sebuah program pelatihan yang efektif dan efisien dapat digambarkan dalam diagram berikut:

MODEL ADDIE



Bagan 2.1 Model ADDIE

Pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda di atas menyatakan revisi dapat terjadi terus-menerus dalam setiap tahap yang dilalui¹¹, artinya evaluasi merupakan komponen sentral yang dapat digunakan untuk menilai tahap analisis, desain, pengembangan dan implelementasi.

¹¹ Dewi S. Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2007),h.21

b. Model ASSURE

Model ini merupakan langkah pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik¹². Menurut Smaldino dalam Hasan Basri¹³.

- 1) *Analyze learner* (menganalisis peserta didik).
- 2) *State Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran).
- 3) *Select methods, media, material* (memilih metode, media dan bahan ajar).
- 4) *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan bahan ajar).
- 5) *Require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta didik).
- 6) *Evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki).

c. Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional)¹⁴

Model PPSI adalah gabungan dari perencanaan pembelajaran versi *Performance Based Teacher Education* (PBET), perencanaan pembelajaran sistematika dan perencanaan pengajaran model

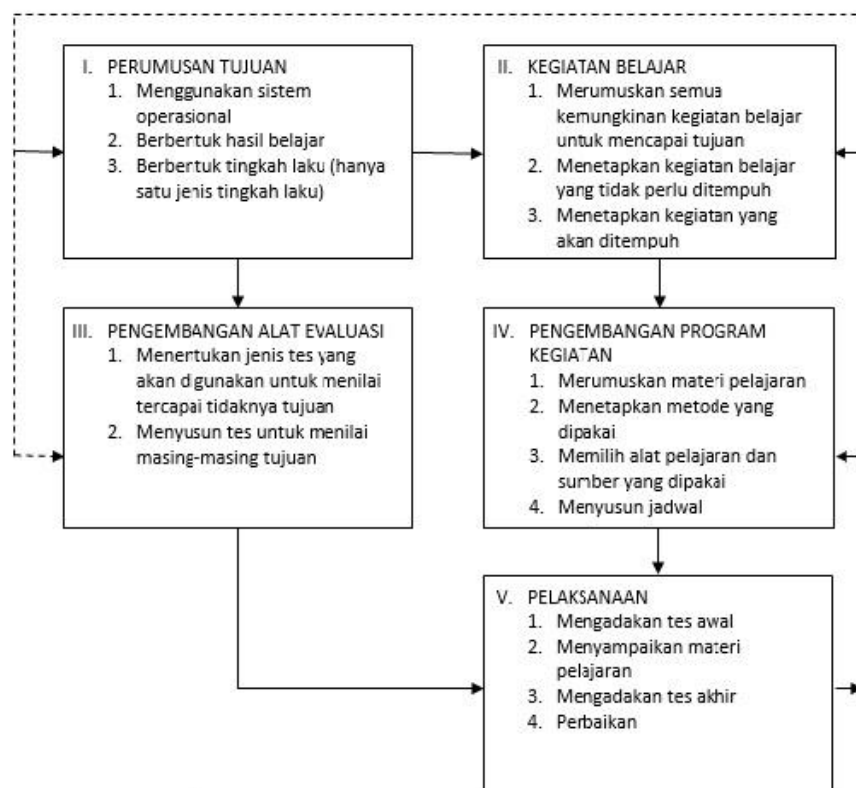
¹² Prawiradilaga. *Op.Cit.*, h.47

¹³ Basri. *Op.Cit.*, h. 67

¹⁴ Suparman, *Desain instruksional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010),h.64

Davis. Di Indonesia model ini dikembangkan menjadi Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI).

PPSI menggunakan pendekatan sistem yang mengutamakan adanya tujuan yang jelas sehingga dapat dikatakan bahwa PPSI menggunakan pendekatan yang berorientasi pada tujuan. Istilah “sistem instruksional” dalam PPSI menunjuk kepada pengertian sebagai suatu sistem, yaitu sebagai suatu kesatuan yang terorganisasi, yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan.



Bagan 2.2 Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI)

Model pengembangan instruksional PPSI memiliki lima langkah pokok, sebagai berikut:¹⁵

- 1) merumuskan tujuan, terdiri atas Tujuan Instruksional Khusus (TIK),
- 2) menentukan kegiatan belajar dan materi pembelajaran,
- 3) menyusun alat evaluasi,
- 4) merencanakan program kegiatan, dan
- 5) melaksanakan program.

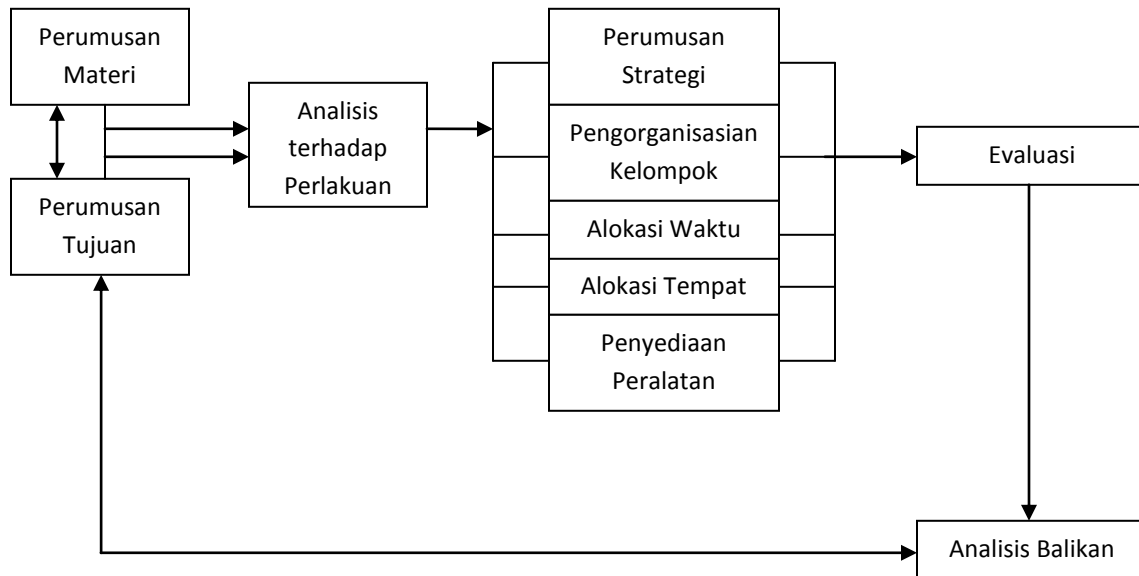
d. Model Gerlach dan Elly¹⁶

Model pembelajaran Gerlach dan Elly merupakan metode perencanaan pembelajaran yang sistematis. Model ini menjadi garis pedoman atau peta perjalanan pembelajaran karena dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses pembelajaran yang baik, sekalipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya. Model ini juga memperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan dalam suatu rencana pembelajaran.

¹⁵ Basri, *Op.Cit.*, h.70

¹⁶ *Ibid*, h. 68

Model yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly (1971) dimaksudkan sebagai pedoman perencanaan pembelajaran yang melibatkan sepeuluh unsur seperti pada bagan berikut.



Bagan 2.3 Model Gerlach dan Elly

C. Kajian Media Persentasi

1. Pengertian Media Persentasi

a. Pengertian Media

Media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT, 1977)¹⁷. Menurut Arief Sadiman dkk (2009: 6) dalam buku Hasan Basri yang berjudul

¹⁷ Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011) h. 8

Manajemen Pendidikan & Pelatihan menyebutkan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara Gagne berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.¹⁸

Dari ketiga definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi atau sarana komunikasi dari pengirim kepada penerima pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, penentuan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena mempengaruhi peserta didik untuk belajar.

Sedangkan presentasi oleh Sharon E. Smaldino, presentasi adalah komunikasi yang dikendalikan oleh sumber (guru) dalam menyajikan, mendramatisasi, atau menyebarkan informasi ke pemelajar dengan respons sesegera mungkin dan terbatas¹⁹. Sharon menjelaskan bahwa presentasi bukanlah metode yang paling dianggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran,

¹⁸ Basri. *Op.Cit.*, h.124

¹⁹ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowth, James D. Russell. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar Edisi Kesembilan* (Jakarta: Kencana, 2011),h.30-31

namun presentasi dapat digunakan dengan media yang tepat atau dikolaborasi dengan strategi pembelajaran yang lain sehingga membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif.

Dari penjabaran definisi media dan presentasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media presentasi adalah alat yang dapat membantu proses penyampaian pesan atau informasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media presentasi adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses penyampaian pesan atau informasi. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media presentasi, maka pendidik harus dapat memilihnya dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat.

2. Tujuan dan Fungsi Media Persentasi

Media presentasi memiliki beberapa tujuan antara lain.

- a) Menginformasikan: presentasi berisi informasi, data dan bukti-bukti yang akan disampaikan kepada orang lain
- b) Meyakinkan: presentasi berisi informasi, data dan bukti-bukti yang disusun secara logis
- c) Membujuk: presentasi berisi informasi, data dan bukti-bukti yang disusun secara logis agar orang mau melakukan suatu aksi/tindakan

- d) Menginspirasi: presentasi yang berusaha untuk membangkitkan inspirasi orang
- e) Menghibur: presentasi yang berusaha untuk memberi kesenangan pada orang melalui informasi yang diberikan²⁰.

Adapun fungsi media presentasi adalah sebagai berikut.

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

3. Jenis-Jenis Media Presentasi

a. *Power Point*

Power Point merupakan salah satu media untuk menyampaikan presentasi. *Power Point* sebagai pendukung presentasi msalnya *power point* sebagai alat bantu visual atau *power point* sebagai media

²⁰ [https://cecep kustandi.wordpress.com/2011/10/media-presentasi/...](https://cecep kustandi.wordpress.com/2011/10/media-presentasi/) Diakses pada tanggal 6 Agustus 2015, jam 00.10 WIB

utama penyampaian informasi misalnya pada presentasi produk/iklan mini, profil perusahaan, dan presentasi online melalui LCD Proyektor.

1) Keunggulan *Mc. PowerPoint*

- a) Menyediakan banyak pilihan media presentasi: Tranparansi Overhead menggunakan slide proyektor atau OHP, Presentasi Slide Show menggunakan LCD atau InFocus, Presentasi Online melalui internet atau LAN, *Print Out* dan Handout dicetak dan dibagikan kepada peserta.
- b) Presentasi Multimedia: dapat menambah berbagai multimedia pada slide presentasi seperti; *clip art*, *picture*, gambar animasi (GIF atau Flash), background audio atau music, narasi, movie (video klip).
- c) Modus Slide Show yang lengkap
- d) *Custom Animation*: membuat presentasi menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.

b. *Articulate*

Articulate adalah perangkat lunak (*software*) buatan *Global Incorporation* di Negara USA yang dikhususkan untuk mendesign media pembelajaran berbasis ICT.²¹ Dalam paket instalasinya

²¹ <https://rainatais2014.blogspot.co.id/2014/articulate-software-tugas-iv.html...> diakses pada tanggal 6 Agustus 2015, pukul 00.20 WIB

software ini tidak disertai Tutorial Penggunaan layaknya *software-software* edukasi lainnya. Tutorial bisa diperoleh hanya secara online (terhubung ke internet) dan dalam satu paket *software* yang berkapasitas 88.4MB ini setelah di install di computer yang bersistem operasi windows: Windwo XP, Vista, Seven, atau window 8.

Articulate *software* terdapat 4 fungsi yang sangat berguna dalam membuat Media Pembelajaran berbasis ICT baik untuk yang versi online maupun offline. Ke empat fungsi tersebut antara lain.

- 1) *Articulate Engage*: untuk mendesign materi pembelajaran interaktif
- 2) *Articulate Quiz Maker*: untuk mendesign soal-soal interaktif yang terdiri dari 11 variasi soal berupa pilihan ganda, essay, menjodohkan, benar-salah, dan lain-lain.
- 3) *Articulate Presenter*: singkatnya untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Engage* dan soal-soal interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Quiz Maker*. *Software* ini setelah di install secara otomatis menyatu pada *software Power Point*.
- 4) *Articulate Video Encoder*: *software* ini gunanya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fungsi lainnya sebagai perekaman pembuatan video dimana hasil akhirnya video tersebut adalah Flash dan bisa di upload di

www.youtube.com, atau di website/weblog Anda sebagai video pembelajaran.

Langkah-langkah membuat media presentasi *articulate* sebagai berikut.

1) Mengoperasikan *Articulate Engage*

- a) Install dulu *software articulate storyline 2*. Selanjutnya ikuti petunjuk yang ada di layar komputer Anda hingga selesai. Dan jika instalasinya benar maka di layar anda akan tampil icon.
- b) Kita mulai dengan mendesain Materi Pembelajaran, klik icon *Articulate* di layar desktop.
- c) Klik '*New Project*' untuk membuat media pembelajaran yang baru, dan jika sudah pernah membuatnya dan ingin mengeditnya, maka tinggal membukanya dengan klik '*Browse*'.
- d) Setelah Anda mengklik '*New Project*' maka akan tampilkan '*story view*' pada layar computer Anda.
- e) Klik '*scene*' pada '*story view*' untuk memasukkan materi.
- f) Setelah selesai memasukkan materi pada '*slide scene*' tampilkan dengan klik '*preview*'.

Keterangan Menu:

- 1) *New Scene* = menambah lembar kerja pada story view
- 2) *Starting Scene* = memulai lembar kerja yang tersedia
- 3) *Quation Bank* = membuat tes/butir soal

- 4) *New Slide* = menambahkan slide pada lembar kerja yang tersedia
- 5) *Player* = menampilkan satu lembar kerja
- 6) *Preview* = tampilan sementara hasil media pembelajaran sebelum di Publish
- 7) *Publish* = Penyelesaian akhir media Anda yang sudah siap diproduksi dengan berbagai jenis kegunaan, misalnya digunakan di media CD, yang akan menjadi CD Pembelajaran Interaktif, E Learning, yang bisa digabungkan dengan Moodle, Html untuk di upload ke website Anda, dan bisa juga dipublish ke file Microsoft biasa

Khusus untuk Pengisian menu Materi; jika anda ingin menambahkan gambar, suara, ataupun video-klik menu '*Insert*' pada toolbar, carilah dimana file gambar/video/suara disimpan.

Untuk melihat hasilnya klik '*Preview*' Sebelum klik '*preview*' jangan lupa filenya disimpan terlebih dahulu dengan nama yang sesuai dengan selera anda.

- 1) Jika sekiranya dianggap sudah cukup silahkan di Publish, tapi jika masih ada yang perlu diperbaiki silahkan klik '*close preview*' lalu lakukan pengeditan seperlunya pada menu-menu yang ingin Anda edit, kemudian di simpan dengan mengklik '*Save*', setelah itu baru di *Publish*.

2) Setelah klik '*Publish*' maka akan muncul pilihan-pilihan yaitu; Articulate Presenter, untuk menjadikan pembelajaran anda layaknya presentasi di *Power Point*. Di software *power point* Anda juga nanti akan ada tambahan fungsi, yaitu tergabungnya *Articulate* ini dengan *Power Poin*. Fasilitas lainnya untuk menggabungkan File Pembelajaran dengan File Quizmaker agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Publish dengan Web berarti filenya nanti bisa diupload di *website* Anda. *Publish* dengan memilih *Articulate Online* berarti file pembelajaran Anda disiapkan untuk diupload di www.articulate.com. Dan jika memilih publish LSM maka file Pembelajaran anda bisa dimasukan ke *E Learning* seperti *Moodle*. *Publish* pilihan CD memungkinkan file Pembelajaran Anda dijadikan CD Interaktif, dan yang terakhir pilihan *Publish Word* memungkinkan file Pembelajaran menjadi file biasa seperti *Microsoft word*.

c. Sparkol Video Scribe

Video scribe adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.

Sparkol adalah sebuah aplikasi untuk membuat video dengan simulasi tangan yang sedang menggambar. Terdapat tiga template yang bisa digunakan pada sparkol atau dengan kanvas kosong yang ditambahkan beberapa komponen, gambar, website, atau library yang sudah tersedia di sparkol.

Semakin banyak menambahkan komponen, animasi dapat terlihat semakin menarik. Sparkol ini dapat menentukan durasi yang diinginkan untuk setiap proses menggambar sebuah komponen.

Kegunaan *Sparkol Video Scribe*.

- 1) *Videoscribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *videoscribe*
- 2) *Videoscribe* bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran
- 3) Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.

d. Prezi

Prezi adalah aplikasi presentasi yang memungkinkan untuk membuat presentasi dengan satu kanvas. Dengan demikian, memberikan keluasaan merancang presentasi dengan segala kreativitas dan imajinasi tanpa dibatasi oleh slide. Untuk berpindah dari suatu topik ke topik lainnya, Prezi menggunakan sistem garis

edar atau disebut "*Path*". *Path* inilah yang digunakan untuk mengatur perpindahan antara satu objek ke objek lainnya didalam kanvas. Perpindahan tersebut tidak hanya terjadi secara linier, tapi juga bisa memunculkan efek *zooming*.

Sebagai aplikasi presentasi pada umumnya seperti Powerpoint, Prezi juga memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa shapes dan ilustrasi seperti diagram. Masalah template, Prezi juga memberikan template menarik. Fitur lainnya adalah fasilitas import untuk converter konten di Powerpoint menjadi konten didalam Prezi. Jadi tidak repot lagi membuat dari awal. Untuk memanfaatkan efek *zooming*, disarankan gambar background yang digunakan memiliki resolusi minimal 3000 pixel. Untuk background, bisa memakai 3 layer gambar berbeda. Ada pula "*Prezi Meeting*" yang memungkinkan untuk membuat presentasi secara bersama-sama dengan orang lain secara online asal setiap orang memiliki akun Prezi. Fitur ini tentu sangat membantu dalam membuat presentasi secara berkelompok.

Aplikasi Prezi tersedia secara online dan offline (Prezi Desktop). Selain akun berbayar Prezi memberikan lisensi "*Free*" dengan fasilitas penyimpanan 100Mb. Prezi desktop ber-akun gratis bisa kamu gunakan selama 30 hari. Ada pula lisensi "*Student & Teacher*" untuk pemakaian gratis dan diberikan penyimpanan online sebesar

500Mb, tapi untuk versi desktopnya tetap 30 hari. Tidak hanya di Windows, aplikasi Prezi juga dapat digunakan pada *device OS Mac* dan iPad.

Untuk penyimpanan dokumen, file Prezi memiliki ekstensi “.pez” tapi bisa juga disimpan dalam aplikasi Flash. Sayangnya hasil export file cukup besar. Paling rendah bisa mencapai 40Mb. Untuk pencetakan dokumen, Prezi akan mengubahnya menjadi file pdf. Setiap halaman yang tercetak mewakili setiap *path* objek dalam presentasi Prezi.

Kelebihan dari Prezi antara lain:

- 1) pembuatan presentasi dengan visual yang menarik,
- 2) dapat berkolaborasi dalam membuat dan melihat presentasi secara langsung dari berbagai tempat, dan
- 3) dapat diakses dari manapun melalui internet.

4. Langkah-Langkah Membuat Presentasi²²

Agar dapat menciptakan presentasi yang efektif, efisien dan menarik diperlukan adanya proses perancangan aktivitas presentasi yang sistematis, meliputi:

- a. Mengetahui karakteristik peserta

²² Pribadi. *Op.Cit.*, h.118

Mengenal peserta didik merupakan hal yang penting dalam melakukan aktivitas presentasi. Sebagai seorang desainer pembelajaran Anda perlu mengetahui dengan siapa peserta didik Anda, seberapa jauh tingkat pengetahuan yang mereka miliki terkait dengan isi atau materi yang akan dipresentasikan, dan seberapa besar minat mereka terhadap isi atau materi presentasi.

Kedua informasi ini akan merupakan dasar bagi pendidik untuk melakukan interaksi dengan peserta didik. Kedua informasi diatas juga dapat digunakan untuk mengembangkan isi atau materi yang akan dipresentasikan. Dengan mengenal peserta didik, desainer pembelajaran akan dapat menentukan tingkat kesulitan materi dan kemampuan yang akan dipresentasikan kepada peserta didik.

b. Menetapkan tujuan presentasi

Informasi yang diperoleh tentang kemampuan awal dan minat peserta didik akan sangat membantu desainer pembelajaran dalam menentukan tujuan presentasi. Presentasi pada dasarnya bertujuan untuk pemberian informasi, pelatihan keterampilan dan penanaman sikap. Pencapaian ketiga tujuan ini tentu saja memerlukan pendekatan yang berbeda. Dalam memberikan informasi harus dengan jelas, memberikan pelatihan keterampilan memerlukan adanya aktivitas demonstrasi yang memperlihatkan prosedur atau mekanisme kerja yang perlu dikuasai oleh peserta,

sedangkan menanamkan sikap diperlukan adanya upaya persuasif dan penggunaan model yang dapat digunakan sebagai acuan bagi peserta.

c. Memilih media presentasi

Setelah menentukan tujuan presentasi, langkah selanjutnya adalah memilih media yang tepat, yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung presentasi. Metode dan media yang dipilih untuk dapat digunakan dalam melakukan kegiatan presentasi perlu disesuaikan dengan tujuan presentasi yang telah ditetapkan.

d. Melibatkan siswa dalam aktivitas belajar

Presentasi yang efektif mengharuskan peserta didik aktif terlibat didalamnya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat peserta terlibat aktif mempelajari isi atau materi program pelatihan. Cara umum yang sering digunakan adalah dengan memberi tugas dan latihan yang memungkinkan peserta untuk mampu menerapkan konsep-konsep yang disampaikan dalam presentasi. Pepatah mengatakan pemberian latihan akan membuat kemampuan seseorang menjadi sempurna (*practice makes perfect*).

e. Memperoleh informasi tentang hasil belajar

Informasi tentang hasil belajar biasanya dapat diperoleh setelah aktivitas presentasi berlangsung. Namun, informasi

tentang pemahaman peserta terhadap isi atau materi yang dipresentasikan dapat dilakukan pada saat aktivitas presentasi tengah berlangsung. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang dapat melihat pemahaman peserta. Mengetahui pemahaman peserta terhadap isi atau materi presentasi dapat terlihat dari jawaban-jawaban mereka

D. Kajian Prinsip Desain Pesan

1. Konsep Desain Pesan

Definisi pesan menurut AECT yang dikutip dalam bukunya Ahmad Rohani yang berjudul *Media Instruksional Edukatif* adalah suatu sumber belajar komponen sistem instruksional, informasi yang disampaikan oleh komponen yang lain berbentuk gagasan, fakta, arti, dan data.²³ Pandangan lain dikemukakan bahwa *message* atau pesan pada dasarnya adalah hasil atau output dari encoding. Atau dengan kata lain pesan bentuknya bisa berupa kalimat pembicaraan lisan, tulisan, gambar, peta, ataupun tanda/ impulse/ sinyal dan sebagainya seperti yang dijelaskan oleh Harold Laswell, bentuk-bentuk pesan ada dua macam, yaitu.

- a) Pesan Verbal, terdiri dari tulisan maupun lisan (ucapan/wacana), bunyi, atau suara.

²³ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.106

- b) Pesan Visual, terdiri dari objek, model, gambar, simbol, icon, indeks, kode, dan gesture (gerakan tubuh atau bahasa tubuh).²⁴

Menurut Grabowski pesan diartikan sebagai “*Message, from traditional perspective, include any pattern of sign used for communication between sender and receiver.*”²⁵ (dari pandangan tradisional, pesan adalah tanda yang digunakan untuk komunikasi antara pengirim dan penerima). Grabowski memberikan pemahaman secara umum mengenai pesan sebagai tanda tanpa mengaitkan dengan belajar.

Sedangkan desain ialah “analisa suatu masalah komunikasi” untuk kepentingan mengembangkan suatu rencana memanipulasi dengan sengaja dalam penggunaan simbol/lambang (Fleming & Levie, 1978).

Desain Pesan ialah.

- a) Satu langkah dalam proses pengembangan instruksional, menerapkan “*blueprint*” rancangan pembelajaran secara rinci.
- b) Desain pesan merencanakan bentuk fisik pesan (pembelajaran) dan komposisi induktif dari pesan (belajar).

²⁴ Budi Prabawani, *Kedudukan Pesan dalam Model Komunikasi*, dalam Hand out Mata Kuliah Prinsip Desain Pesan, (Jakarta: Teknologi Pendidikan FIP UNJ, 2010), h.1

²⁵ Barbara L. Grabowski, *Instructional Technology: Past, Present and Future*/edited by Gary J. Angling, (Englewood: Libraries Unlimited, 1995), h.222

- c) Desain pesan berhubungan dengan usaha untuk mempengaruhi perhatian, persepsi, dan pemahaman).

Kemudian Fleming (1993) seperti yang dikutip oleh Morrison, Ross dan Kemp menguraikan.

*“Effective instruction is developed by carefully structuring and presenting that material that both engage the learner and signal the learner to the important point. Now that we have determined the content and strategies for the instruction, we must shift our focus to the design of the message”.*²⁶

Dari pengertian tersebut, didapat penjelasan bahwa pembelajaran yang efektif dikembangkan dengan cara menyusun dan menyajikan materi secara hati-hati sehingga pebelajar mengerti point-point penting dalam materi. Dan setelah isi dan strategi ditetapkan maka fokuskan perhatian kita pada desain pesan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pesan merupakan suatu sumber komponen sistem instruksional, informasi yang disampaikan oleh komponen yang lain berbentuk gagasan, fakta, arti, dan data yang dapat berbentuk verbal maupun visual dan mempengaruhi perilaku dalam tiga ranah pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotorik. Desain pesan merupakan salah satu proses pengembangan instruksional berupa rancangan pembelajaran yang merencanakan pesan untuk digunakan dalam bentuk fisik

²⁶ Gary R. Morrison, Steven Morrison, Jerrold E. Kemp, *Designing Effective Instructional* (5th ed), (USA: John Wiley&Sons, Inc, 2007), h.170

(pembelajaran) dan komposisi induktif (pelajaran) dengan usaha untuk mempengaruhi perhatian, persepsi, dan pemahaman.

Pembelajaran yang efektif akan tercipta jika disampaikan dengan bahan ajar dan media presentasi yang mengintegrasikan pebelajar, tanda, dan ide atau informasi penting. Sehingga sangat jelas betapa pentingnya desain pesan dalam sebuah media presentasi.

2. Prinsip-Prinsip Desain Pesan

Menurut Abdul Gafur (Dewi Salma Prawiradilaga, 2006) menyarankan bahwa tenaga didik perlu mendesain pesan pembelajaran dengan memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:²⁷

a) Kesiapan dan motivasi

Kesiapan di sini mencakup kesiapan mental dan fisik. Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam menerima belajar dapat dilakukan dengan tes diagnostik atau tes *prerequisite*. Motivasi terdiri dari motivasi internal dan eksternal, yang dapat ditumbuhkan dengan pemberian penghargaan, hukuman, serta deskripsi mengenai keuntungan dan kerugian dari pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Alat penarik perhatian

Pada dasarnya, perhatian atau konsentrasi manusia adalah jalan, sering berubah-ubah dan berpindah-pindah (tidak fokus).

²⁷ Prawiradilaga. *Op.Cit.*, h.18-20

Sehingga dalam mendesain pesan belajar, tenaga pengajar harus pandai–pandai membuat daya tarik, untuk mengendalikan perhatian siswa pada saat belajar. Pengendalian perhatian yang dimaksud dapat berupa: warna, efek musik, pergerakan/perubahan, humor, kejutan, ilustrasi verbal dan visual, serta sesuatu yang aneh.

c) Partisipasi aktif siswa

Guru harus berusaha membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan keaktifan siswa harus dimunculkan rangsangan–rangsangan, dapat berupa: tanya jawab, praktik, dan latihan, membuat ringkasan, kritik dan komentar, serta pemberian proyek atau tugas.

d) Pengulangan

Agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi dengan baik, maka penyampaian materi sebaiknya dilakukan berulang kali. Pengulangan dapat berupa: pengulangan dengan metode dan media yang sama, pengulangan dengan metode dan media berbeda, preview, overview, atau penggunaan isyarat.

e) Umpan balik

Dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang terjadi pada komunikasi adanya feed back merupakan hal yang penting. Umpan balik yang tepat dari guru dapat menjadi pemicu semangat bagi siswa. Umpan balik yang diberikan dapat berupa: informasi

kemajuan belajar siswa, penguatan terhadap jawan benar, meluruskan jawaban yang keliru, memberi komentarn terhadap pekerjaan siswa, dan dapat pula memberi umpan balik yang menyelurh terhadap performansi siswa.

f) Menghindari materi yang tidak relevan

Agar materi pelajaran yang diterima peserta belajar tidak menimbulkan kebingungan atau bias dalam pemahaman, maka sedapat mungkin harus dihindari materi–materi yang tidak relevan dengan topik yang dibicarakan. Untuk itu dalam mendesain pesan perlu memperhatikan bahwa: yang disajikan hanyalah informasi yang penting, memberikan outline materi, memberikan konsep–konsep kunci yang akan dipelajari, membuang informasi distraktor, dan memberikan topik diskusi.

Desain pesan pembelajaran merupakan tahapan yang penting untuk dilakukan oleh seorang pendidik, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Dengan mendesain materi belajar terlebih dahulu, akan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Menurut Morrison, Ross dan Kemp, proses desain pesan terdiri dari desain teks/verbal dan desain visual. Berikut adalah pengelompokkannya²⁸:

1. Prinsip Desain Pesan Teks/Verbal

Desain pesan pada teks dirancang sebaik mungkin agar ide atau informasi yang akan disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik, maka prinsip-prinsip desain teks yang harus diterapkan antara lain:

a) Kode Uraian

Berfungsi agar peserta didik mengenali struktur uraian serta kata-kata yang mewakili struktur uraian tersebut dalam informasi atau ide penting sehingga pesan dapat lebih cepat dan mudah untuk dipahami. Kode uraian terdiri dari:

1) Pengurutan ide/daftar ide

Daftar ide menjelaskan sebuah materi dengan menyebutkan satu persatu, misalnya menyebutkan bagian-bagian dari sebuah desain pembelajaran. Penstrukturan seperti ini ditandai dengan kata-kata seperti pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.

2) Perbandingan

²⁸ Gary R. Morrison, Steven Morrison, Jerold E. Kemp, *Instructional Design a Plan for Unit and Course Development second edition*, (California: Fearon Pitman Publishers, Inc., 1977),h.170

Penstrukturan ini digunakan untuk menjelaskan informasi atau ide yang akan disampaikan dalam uraian dengan menggunakan perbandingan, misalnya membandingkan dua cara yang berbeda dalam melakukan uji keterbacaan. Penstrukturan seperti ini ditandai dengan kata-kata seperti tetapi, sebaliknya, di lain pihak, dibandingkan dengan, dan lain-lain.

3) Tahapan

Penstrukturan ini digunakan untuk menjelaskan suatu informasi yang merupakan sebuah proses dengan beberapa langkah yang harus dilakukan. Struktur uraian ini dapat digunakan untuk menjelaskan informasi yang sifatnya bertahap, penjelasan informasi seperti ini dapat dilakukan dengan mengurutkan tahapannya berdasarkan urutan waktu atau urutan yang penting, misalnya menjelaskan terjadinya proklamasi kemerdekaan RI dengan membuat urutan peristiwa yang mendorong terjadinya peristiwa tersebut berdasarkan waktu terjadinya penstrukturan seperti ini ditandai dengan kata-kata seperti pertama, dimulai dengan, kemudian, setelah itu, langkah selanjutnya, diakhiri dengan... dan sebagainya.

4) Sebab akibat

Penstrukturan ini digunakan untuk menjelaskan beberapa informasi atau ide penting dalam uraian yang memiliki hubungan. Penstrukturan ini digunakan ketika seorang pembelajar ingin menjelaskan bahwa suatu kejadian atau ide merupakan hasil dari suatu kejadian atau ide yang lain, misalnya penjelasan bahwa pengrusakan lingkungan yang dilakukan manusia mengakibatkan pemanasan global yang terjadi saat ini. Penstrukturan seperti ini ditandai dengan kata-kata seperti jika, maka, oleh sebab itu, akibatnya, karena, sebagai hasilnya, dan lain sebagainya.

5) Definisi dan contoh

Penstrukturan ini digunakan untuk menjelaskan informasi atau ide penting dalam uraian dengan memberikan definisi dari hal yang akan disampaikan berikut dengan contohnya sebagai penjas, misal penjelasan mengenai desain instruksional Rowntree merupakan desain instruksional yang berbasis produk. Penstrukturan seperti ini ditandai dengan kata-kata seperti sebagai berikut, diantara lain, adalah, yaitu, dan lain-lain.

b) Tipografi

Tipografi berperan agar peserta didik dapat memahami pesan dengan lebih mudah melalui menata dan memilih huruf serta mengatur penyebarannya, hal ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1) Heading (Bab/Sub bab)

Heading adalah kata kunci atau istilah singkat yang digunakan untuk mengidentifikasi isi dari sesi teks tersebut. Penggunaan *heading* dalam bahan ajar terdiri dari dua sampai tiga tingkat. Contohnya pada tingkat pertama atau yang sering disebut “Bab”, kita menandakan tingkatan ini dengan nomor romawi yaitu, I, II, III dan seterusnya. Pada tingkat kedua atau Subbab kita akan menggunakan A, B, C dan seterusnya untuk digunakan di bawah angka romawi. Dan pada tingkat ketiga atau subsub bab kita menggunakan tanda 1, 2, 3, di bawah tanda A, B, C.

Untuk merancang *heading* dalam bahan ajar sebaiknya dimulai dengan tujuan dari unit materi ajar tersebut, lalu pada tingkat kedua diwakili oleh langkah-langkah untuk mencapai tujuan pada level kedua, dan mungkin akan menggunakan tingkatan *heading* ketiga untuk menandakan ide-ide atau

informasi yang lebih spesifik sehingga tingkatan heading akan jelas²⁹.

2) Teknik Pencetakan

Teknik pencetakan merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk mengidentifikasi ide atau informasi penting yang ada dalam teks. Morisson dkk, menambahkan hal ini dapat diterapkan dengan menggunakan *bold* (huruf tebal), *italic* (penulisan miring), penulisan garis bawah dan variasi jenis huruf (*font*). Namun ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan teknik pencetakan, diantaranya, jangan menggunakan terlalu banyak variasi karena akan mengakibatkan pembaca kesulitan menangkap ide atau informasi penting dalam teks, penggunaan Font lain dalam satu judul abahh ajar harus konsisten, diperlukan pemahaman yang baik dibidang tipografi jika ingin menggunakan kombinasi huruf³⁰. Lebih tepatnya jumlah jenis huruf yang sangat baik adalah tidak lebih dari dua.

Maka dapat disimpulkan bahwa modul harus menyajikan informasi dengan tingkatan yang jelas agar mudah dimengerti oleh peserta didik karena dengan heading, peserta didik akan

²⁹ *Ibid*,h.177

³⁰ *Ibid*,h.179

lebih terarah dalam mempelajari materi ajar. Dengan penerapan teknik pencetakan yang baik pula peserta didik akan lebih cepat mengidentifikasi informasi-informasi yang penting.

c) Bahasa

Selain tipografi, penggunaan bahasa dalam bahan ajar juga harus diperhatikan untuk merancang sebuah teks, hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya³¹:

- 1) Jelas, mencakup kemudahan untuk dipahami oleh peserta didik.
- 2) Lugas, penggunaan kata tersirat dan tersurat dilakukan secara tepat.
- 3) Logis, mencakup bahasa yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan bahasa yang digunakan oleh peserta didik.
- 4) Komunikatif, menggunakan bahasa yang merangsang keaktifan peserta didik.

Dari uraian diatas maka bahasa yang digunakan dalam sebuah modul sebaiknya mudah dipahami, menggunakan kata-kata yang tersurat dan tersirat secara tepat agar tidak membingungkan peserta, menggunakan bahasa yang logis, dan

³¹ Robert A. Branden, *Visual Literacy* (California: California State University at chico, 1994),h.494

yang tidak kalah penting adalah komunikatif karena modul merupakan *individual instruction*.

2. Prinsip Desain Pesan Visual

Dalam menyajikan pesan, desain teks belumlah cukup, maka desain visual juga berperan penting dalam menjelaskan ide atau informasi yang harus disampaikan. Desain visual dikelompokkan lagi menjadi.

1. Penyusunan (*arrangement*), yang terdiri dari enam macam yaitu:

a) Kesejajaran (*Aligment*)

Langkah menetapkan posisi elemen utama dimana visual yang akan dibuat, hal ini dilakukan agar peserta didik memahami hubungan antara visual dengan elemen utamanya atau elemen penjelasnya. Elemen penjelas bisa berupa kata-kata meupun dengan visual yang lain. Untuk membangun hubungan diantara keduanya, cara yang paling efektif adalah menggunakan kesejajaran.

b) Bentuk (*shape*)

Cara lain dalam menyusun visual adalah meletakkan visual kedalam bentuk yang telah dikenali oleh peserta didik. Bentuk-bentuk ini digunakan untuk menarik perhatian. Bentuk-

bentuk geometris yang sederhana seperti segitiga, lingkaran, bujur sangkar dan menyerupai huruf Z,L,S,T,O dan U.

c) Aturan tiga-tiga (*Rule of Thirds*)

Cara ini dilakukan untuk membantu kita dalam menempatkan objek tersampaikan. Penyusunan objek utama dalam rule of thirds tidak ditempatkan ditengah melainkan di $\frac{1}{3}$ bagian dalam visual dengan cara membagi permukaan tampilan menjadi sepertiga-sepertiga (horizontal dan vertikal dibagi tiga bagian-tiga bagian).

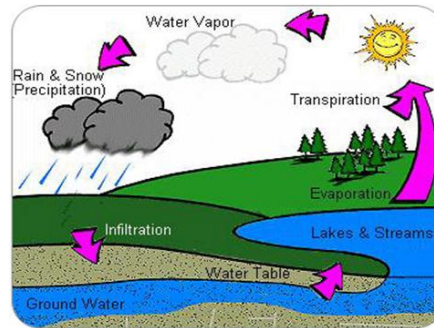
d) *Proximity*

Peserta didik akan menarik kesimpulan jika ada dua elemen yang berdekatan berarti ada keterkaitan antara satu dengan yang lain dan jika ada dua elemen ditempatkan berjauhan maka peserta didik akan berasumsi tidak ada keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Maka sebaiknya visual dengan elemen yang berkaitan harus saling berdekatan. Hal ini harus diperhatikan agar tidak membingungkan peserta didik.

e) Petunjuk arah (*directional*)

Untuk mengarahkan perhatian peserta didik dalam memahami pesan visual, kita dapat menggunakan petunjuk arah seperti tanda panah. Jika ada visual yang harus dipahami

secara bertahap maka harus ada petunjuk arah untuk membantu peserta didik dalam memahaminya.



Gambar 2.1

f) Kontras pada background (*figure-ground contrast*)

Hal penting dalam menempatkan suatu elemen yaitu kekontrasan antara *background* dengan elemen yang ditampilkan. Visual yang gelap akan baik jika ditempatkan dalam *background* yang lebih terang dan juga sebaliknya.

2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah elemen yang mempengaruhi peserta didik dalam melihat visual karena keseimbangan akan memberikan kesan visual yang ditampilkan. Keseimbangan akan dirasakan oleh peserta didik jika proporsi elemen-elemen dalam tampilan dapat terbagi rata. Jika rancangan tampilan diharuskan dibagi dua wilayah maka perlu digunakan model simetris atau keseimbangan normal (*formal balance*), keseimbangan formal

4. Keterbacaan (*legibility*)

Elemen visual tidak akan dipahami jika komponen teks atau kata-kata dan gambar disajikan secara baik. Keterbatasan kata-kata dalam desain visual dapat dilakukan dengan memperbesar ukuran huruf dan pemilihan jenis huruf yang mudah terbaca dan kontras dengan *background*.

5. Daya tarik (*appeal*)

Elemen visual tidak akan menimbulkan efek jika tidak menarik perhatian peserta didik. Untuk menambah daya tarik maka ada tiga hal yang dapat dilakukan diantaranya adalah *interaction*, yaitu visual dapat menimbulkan interaksi dalam diri peserta didik dan dapat berupa pertanyaan-pertanyaan, sapaan dan ajakan. *Surprise*, yaitu memberikan sedikit kejutan-kejutan kecil dalam kombinasi warna, visual dan jenis huruf yang tidak umum. *Texture*, yaitu menampilkan efek tiga dimensi dengan menempelkan objek yang mirip dengan benda yang sebenarnya, sangat representative, dan menarik. Ketiga hal ini dilakukan untuk menarik perhatian agar pesan yang disampaikan tidak bersifat monoton.

6. Aspek Tata Letak (*Lay Out*)

Aspek tata letak merupakan cara penyusunan letak teks, gambar dalam bahan ajar atau media presentasi agar terlihat selaras dan mudah dipahami. Dalam merancang tata letak ada dua hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah menarik dan konsisten. Pertama, kemenarikan tata letak terlihat pada kemenarikan sampul yang akan memotivasi peserta didik dan menimbulkan semangat untuk membaca, serta tata letak isi memudahkan materi untuk dibaca.

Kedua, konsistensi, terlihat tata letak antara bagian satu dengan bagian lainnya sama, tata letak antara bab satu dengan bab lainnya sama, serta tata letak antar subbab satu dengan subbab lainnya sama.

Unsur-unsur visual perlu dimasukkan kedalam media presentasi guna menghindari kejenuhan dalam melihat. Kedua aspek ini akan membuat pesan menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

E. Paket Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Suatu pelatihan harus memiliki produk paket pelatihan sebagai acuan dalam melaksanakan pelatihan tersebut agar tercapainya tujuan program

pelatihan. Paket pelatihan pada pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi ini meliputi sebagai berikut.

1. Kurikulum

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pengertian kurikulum adalah:

“seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”

Dari pengertian kurikulum tersebut, secara eksplisit terdapat tiga komponen utama kurikulum, yaitu tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara atau metode yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar. Meskipun evaluasi tidak dinyatakan secara eksplisit, tapi pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar secara implisit juga menyimpan arti tentang “evaluasi”. Karna, kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya diawali dengan perencanaan, diiringi dengan pelaksanaan (implementasi) dan diakhiri oleh penilaian atau evaluasi. Jadi evaluasi merupakan bagian dari sebuah kegiatan belajar mengajar dan juga sekaligus merupakan salah satu komponen utama kurikulum.

2. Garis Besar Program Pelatihan

Garis Besar Program Pelatihan merupakan program pelatihan yang meliputi keseluruhan mata pelatihan yang diajarkan selama

pelatihan berlangsung. GBPP memberikan petunjuk secara keseluruhan mengenai tujuan dan ruang lingkup materi yang diajarkan.

3. Modul

Modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Agar mudah dipahami, modul disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya.

Menurut Direktorat Jenderal Sekolah Menengah Kejuruan Republik Indonesia, sebagai bahan pelajaran mandiri modul memiliki sistematika penyusunan yang terdiri atas tiga bagian utama. Bagian awal modul berisi pendahuluan, bagian inti berisi bahan pelajaran, dan bagian akhir modul penutup berisi tes formatif.

- a) Bagian awal memberikan deskripsi singkat tentang bahan pelajaran secara umum, manfaat, prasyarat modul, petunjuk untuk mempelajari modul dan tujuan umum pembelajaran.
- b) Bagian inti terdiri atas kegiatan-kegiatan belajar, masing-masing kegiatan belajar terdiri atas pendahuluan, uraian materi, rangkuman, tugas/latihan, tes formatif dan umpan balik
- c) Bagian akhir berisi penutup modul glosarium, referensi pendukung, tindak lanjut dan lampiran-lampiran yang terkait dengan isi modul.

4. Instrumen

Instrumen merupakan alat penilaian yang dikembangkan untuk mengukur hasil belajar peserta dan ketercapaian tujuan program pelatihan. Instrumen yang digunakan untuk penilaian hasil belajar menggunakan tes objektif berupa *multiple choice* dan tes autentik berupa menciptakan produk. Sedangkan untuk mengevaluasi proses dan produk program pelatihan menggunakan instrumen *check list* sesuai dengan kriteria penilaian masing-masing.

F. Kriteria Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara terus-menerus. Untuk itu perlu terlebih dahulu ditetapkan secara jelas apa yang akan dievaluasi, dengan menggunakan acuan dan kriteria yang jelas pula. Kriteria atau aspek yang dinilai dalam pembelajaran, antara lain:³²

1. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran (tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mengandung perilaku hasil belajar).
2. Pemilihan materi pembelajaran (sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa).
3. Pengorganisasian materi pembelajaran (keruntutan, sistematika materi, dan kesesuaian dengan alokasi waktu).

³² Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.169-170

4. Pemilihan sumber atau media pembelajaran (sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa).
5. Kejelasan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi langkah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
6. Perincian skenario atau langkah-langkah pembelajaran (setiap langkah tercermin strategi atau metode dan alokasi waktu).
7. Kesesuaian teknik dengan tujuan pembelajaran.
8. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci jawaban, dan pedoman penskoran).

Berdasarkan kriteria evaluasi di atas, selanjutnya dibuat instrumen evaluasi. Instrumen evaluasi perencanaan pembelajaran meliputi komponen-komponen pembelajaran (termasuk indikator pembelajaran), materi pembelajaran, sumber pembelajaran (termasuk media dan alat bantu), metode pembelajaran (termasuk pendekatan, strategi, teknik, atau kegiatan pembelajaran), dan evaluasi pembelajaran. Instrumen evaluasi tersebut selengkapnya antara lain.

1. Tujuan Pembelajaran (termasuk indikator)

- a) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, yaitu tidak multi penafsiran tetapi merupakan hasil belajar yang dapat diamati dan diukur.
- b) Ruang lingkup tujuan pembelajaran, yaitu setidaknya mencakup perilaku siswa pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

- c) Kejelasan tingkatan tujuan dari kompetensi yang paling sederhana ke yang paling kompleks.
- d) Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar.

2. Materi Pembelajaran

- a) Materi pembelajaran dipilih dan diorganisir berdasarkan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai atau dikuasai setelah pembelajaran berlangsung.
- b) Materi pembelajaran yang diajarkan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, seperti siswa yang lambat belajar (*lower*), cepat belajar (*higher*), punya minat tinggi, atau motivasi belajar yang kuat.
- c) Cara penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik pelajaran, misalnya hirarki, fakta, konsep, prosedural, atau spiral, dari materi pembelajaran yang mudah ke yang sukar, dari sederhana ke kompleks, dari konkrit ke abstrak, atau dari yang dekat ke yang jauh.
- d) Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- e) Materi pembelajaran dikaitkan dengan pengetahuan lain yang relevan atau dengan kehidupan sehari-hari.

3. Sumber Pembelajaran (media pembelajaran)

- a) Sumber pembelajaran sesuai dengan tujuan sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.
- b) Sumber pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami lebih baik tentang apa yang diajarkan.
- c) Sumber pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, seperti siswa yang lambat belajar (*lower*), cepat belajar (*higher*), punya minat tinggi, atau motivasi belajar yang kuat, kognitif, sikap, dan keterampilan siswa.

4. Metode Pembelajaran (pendekatan, strategi, teknik, atau kegiatan pembelajaran)

- a) Metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
- b) Metode pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami pelajaran.
- c) Metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, seperti siswa yang lambat belajar (*lower*), cepat belajar (*higher*), punya minat tinggi, atau motivasi belajar yang kuat, kognitif, sikap, dan ketrampilan siswa.

- d) Strategi pembelajaran berkaitan dengan ketepatan waktu penyajian pembelajaran, artinya setiap tahapan pembelajaran harus disajikan dengan proporsi alokasi waktu (5-10% untuk kegiatan pendahuluan, 70-80% kegiatan inti dan 10-15% untuk kegiatan penutup). Alokasi waktu ini tidak baku tergantung dari guru yang melaksanakan pembelajaran.

5. Evaluasi Pembelajaran

- a) Evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya tujuan berkaitan dengan kognitif dievaluasi dengan cara tertulis, mengukur efektif dengan skala sikap, mengukur psikomotor dengan tes praktek atau perbuatan.
- b) Prosedur evaluasi yang jelas, yaitu evaluasi awal, evaluasi proses, dan evaluasi akhir, termasuk cara evaluasi yang digunakan (tes dan non-tes).
- c) Instrumen yang dibutuhkan hendaknya tersedia, seperti lembar soal dan kunci jawaban, teknik penilaian, dan sebagainya.

G. Kriteria Evaluasi Media

Evaluasi media merupakan tolak ukur sejauh mana kontribusi media terhadap keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran. Walker dan Hess (1984:206) dalam buku Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto yang

berjudul *Media Pembelajaran Manual dan Digital* memberikan kriteria dalam me-review media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas.³³

1. Kualitas isi dan tujuan

- a) Ketepatan terhadap isi dan tujuan
- b) Kepentingan tersampainya isi dan tercapainya tujuan
- c) Kelengkapan yang mendukung isi dan tujuan
- d) Keseimbangan media terhadap isi dan tujuan
- e) Minat atau perhatian kepada isi dan tujuan
- f) Keadilan media terhadap isi dan tujuan
- g) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

2. Kualitas pembelajaran

- a) Memberikan kesempatan belajar
- b) Memberikan bantuan untuk belajar
- c) Memotivasi peserta didik
- d) Fleksibilitas terhadap pembelajaran
- e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
- f) Sosial interaksi pembelajaran
- g) Kualitas tes dan penilaian
- h) Memberi dampak pada peserta didik
- i) Memberikan dampak pada guru dan pembelajaran

³³ Kustandi. *Op.Cit.*, h.145

3. Kualitas Teknis

- a) Keterbacaan
- b) Mudah digunakan
- c) Kualitas tampilan
- d) Kualitas penanganan jawaban
- e) Kualitas pengelolaan program
- f) Kualitas pendokumentasian

H. Deskriptif Mahasiswa Kebidanan STIKIM

Yayasan Indonesia Maju (YIMA) mendirikan suatu lembaga pendidikan tinggi swasta berbentuk sekolah tinggi dengan nama Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Maju (STIKIM). STIKIM yang resmi berdiri pada tanggal 2 Juli 1999 akta notaries Drs. Andy Agus yang kemudian sesuai dengan UU Yayasan maka YIMA memperbaharui aktanya berdasarkan Akta Notaris R. Hendro Nurhastanto Asmoro, SH No. 3 Tanggal 17 Desember 2003 yang berkedudukan di Jakarta.

Pada tahun pertama berdirinya STIKIM memiliki tiga program studi yaitu, program studi SI Kesehatan Masyarakat, DIII Manajemen Pelayanan RS, dan DIII Asuransi Kesehatan. Jurusan Diploma IV Kebidanan sebagai salah satu program studi yang dikelola oleh STIKIM. Izin pendirian program studi adalah berdasarkan Keputusan Menteri, Direktorat Jenderal Pendidikan Indonesia Nomor 182/D/T/2003. Tentang ijin penyelenggaraan

Program Studi Diploma IV Kebidanan pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Maju pada tanggal 10 Juli 2003, kemudian diperpanjang izinnya dengan Nomor 255/D/T/2006 tentang perpanjangan izin penyelenggaraan Program Studi Diploma IV Kebidanan pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju pada tanggal 13 Januari 2006.

Untuk itu Program Studi Kebidanan tingkat Diploma IV Kebidanan STIKIM telah menempatkan strategi baik dalam hal kebijakan maupun langkah-langkah operasional dalam proses penyelenggaraan proses pembelajaran, mengembangkan pendidikan dan penelitian secara keseluruhan, kemahasiswaan, pengabdian masyarakat yang dikelola oleh sebuah penyelenggaraan akademik yang professional.

Program Studi Diploma IV Kebidanan menjadi salah satu program studi unggulan di STIKIM. Tujuan pendidikan Program Studi Diploma VI Kebidanan adalah menghasilkan tenaga pengajar yang professional, menguasai dengan baik persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensinya serta berperilaku sesuai dengan standar professional

I. Rasional Pengembangan

Beberapa teori tentang pengembangan program pelatihan, model dan kajian dari media presentasi itu sendiri, membantu peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang akan diambil dalam pengembangan

program pelatihan pembuatan media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan untuk kebidanan STIKIM lenteng agung. Pengembang memilih menggunakan model ADDIE dalam penelitiannya. Didasarkan dari analisis kebutuhan dari pelatihan pembuatan media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan dirasa sudah sangat jelas bahwa mahasiswa membutuhkan pelatihan ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Diploma IV kebidanan STIKIM lenteng agung dalam membuat media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan. Pendekatan dengan model ADDIE dalam hal ini sesuai dengan kondisi tersebut, dimana pengembangan program pelatihan dimulai dari analisis kebutuhan pelatihan dan model ADDIE merupakan salah satu model pendekatan system pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk mendesain dan mengembangkan program pelatihan yang efektif dan efisien.

J. Penelitian Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan program pelatihan yang akan dikembangkan oleh peneliti salah satunya ditulis oleh Firdaus Suharta dengan judul “Pengembangan Program Pelatihan Juru Kamera Televisi di Binus TV” Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2013.

Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk mengembangkan sebuah program pelatihan juru kamera televisi dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional (MPI). Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa dengan menggunakan MPI baik untuk mendesain proses belajar di suatu organisasi, dan dapat digunakan untuk program pelatihan terlihat pada terjadinya peningkatan kinerja pada juru kamera Binus TV dengan lebih komprehensif setelah diberikan intervensi program pelatihan juru kamera televisi dalam pengambilan gambar di studio. Hal tersebut menunjukkan ketercapaian tujuan penelitian dan program pelatihan yang dikembangkan.

Uraian diatas menjadi relevansi penelitian yang tepat untuk peneliti, karena sebuah program pelatihan dapat bermanfaat dengan baik jika disusun dengan menggunakan model yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk itu, proses pengembangan sangat penting untuk menghasilkan sebuah program pelatihan yang tepat guna.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Penelitian

Pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi ini bertujuan untuk mengembangkan suatu program pelatihan pembuatan media presentasi dengan menerapkan prinsip desain pesan yang tepat guna untuk mahasiswa Kebidanan STIKIM, agar terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam pembuatan materi perkuliahan melalui media presentasi dengan menggunakan *software articulate*. Penelitian ini akan menghasilkan antara lain.

1. Program pelatihan yang terdiri dari tujuan pelatihan, garis besar program pelatihan, rundown acara pelatihan dan instrumen evaluasi program pelatihan. Dapat digunakan untuk membantu dalam penyelenggaraan pelatihan.
2. Modul pelatihan yang berisi materi pelatihan digunakan oleh peserta pelatihan dalam proses pembelajaran. Modul ini dikembangkan dan berbagai sumber dan diolah oleh pengembang, serta dilengkapi dengan rangkuman dan soal-soal latihan sebagai evaluasi disetiap babnya.
3. *Handout power point* yang membantu pelatih dalam menyampaikan materi pelatihan kepada peserta pelatihan.

Ketiga produk tersebut dihasilkan dengan menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda tahun 2005.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan pada penelitian pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi ini adalah metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut³⁹.

Berdasarkan definisi di atas, metode R&D sangat cocok digunakan dalam penelitian pengembangan program pelatihan ini. Langkah-langkah pengembangan juga sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan Sugiyono (2008).

Penelitian pengembangan program pelatihan ini didasarkan pada sebuah model yaitu model ADDIE, yang memiliki lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Model ADDIE cocok digunakan untuk mendesain proses belajar disuatu organisasi dan dapat digunakan untuk program pelatihan, seperti pernyataan Benny A.

³⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008) h. 297

Pribadi, implementasi model ADDIE secara sistematis dan sistemik akan menjamin terciptanya sebuah program pelatihan yang efektif dan efisien⁴⁰.

3. Responden

Responden penelitian pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi ini adalah mahasiswa Diploma IV Kebidanan STIKIM dengan mengambil sampel sebanyak 23 orang mahasiswa. Pengembangan program ini melibatkan beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli bahasa serta pengguna

1. Ahli Materi

Ahli materi ialah seorang yang menguasai materi Media Presentasi dan seorang dosen yang berkompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan materi yang disampaikan pada bahan pelatihan ini.

2. Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran ialah seorang yang menguasai konsep dan teori mengenai desain pembelajaran. Fungsi dari ahli desain pembelajaran adalah memberikan penilaian dan memberikan saran untuk perbaikan pelatihan ini. Ahli desain pembelajaran yang terlibat

⁴⁰ Pribadi, *Op.Cit.*, h. 23

adalah seorang dosen yang berkompeten dalam mendesain pembelajaran.

3. Ahli Media

Ahli media ialah seorang yang menguasai teori konsep mengenai media terutama media dalam pelatihan. Fungsi dari ahli media disini yaitu memberikan penilaian dan saran dari media yang digunakan dalam pelatihan ini. Ahli media yang terlibat adalah seorang dosen atau praktisi media.

4. Ahli Bahasa

Ahli bahasa ialah seorang yang menguasai teori penggunaan bahasa sesuai EYD terutama bahasa dalam modul pelatihan. Fungsi dari ahli bahasa disini yaitu memberikan penilaian dan saran dari bahasa yang digunakan dalam modul pelatihan. Ahli bahasa yang terlibat adalah seorang dosen yang berkompeten dalam bahasa Indonesia.

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi ini akan dilaksanakan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju (STIKIM).

Waktu pengembangan program penelitian pembuatan media presentasi yang melibatkan responden dilakukan pada bulan November hingga Desember.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian untuk mendapatkan data. Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.⁴¹

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas produk program pelatihan yang dikembangkan. Kuesioner akan diisi oleh revidor ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli bahasa, *small group* dan *field test*.

2. Observasi (pengamatan)

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan sebelum melakukan proses pengembangan ini dengan observasi atau pengamatan yang mengacu kepada penilaian kebutuhan pelatihan. Tujuan observasi ini

⁴¹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 151

adalah untuk mendapatkan gambaran nyata tentang pembuatan media presentasi yang digunakan mahasiswa pada saat perkuliahan. Observasi ini peneliti mendapatkan kesenjangan yang menjadi kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan kinerja belajarnya.

3. *Interview* (wawancara)

Wawancara atau kuesioner adalah dialog yang dilakukann oleh pewawancara untuk memperoleh informasi seperti latar belakang, sikap, dari terwawancara. Wawancara terdiri atas wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara untuk studi pendahuluan dan pada uji coba *one to one*.

4. Dokumen

Dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Teknik pengumpulan data dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Salah satu yang menjadi teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dokumen yang berbentuk karya, yaitu softcopy *powerpoint* materi perkuliahan mahasiswa agar data dari observasi dan kuesioner peneliti lebih dapat dipercaya jika didukung oleh bukti dokumen.

6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian dengan metode teknik pengumpulan data⁴². Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan program pelatihan ini adalah tes formatif berupa kuesioner yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli bahasa untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan, kemudian tes penilaian hasil belajar yang akan diberikan kepada responden untuk menilai ketercapaian hasil belajar digunakan instrumen berupa kuesioner dalam bentuk Tes Objektif berupa Pilihan Ganda dan Tes Autentik berupa Produk. Menilai ketercapaian hasil belajar dalam bentuk Non Tes berupa Produk digunakan penilaian autentik dengan skala likert.

7. Uji Coba Instrumen

Sebelum kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dan para ahli, terlebih dahulu dinilai oleh ahli instrumen yaitu Bapak Mulyadi, M.Pd. dan dosen pembimbing untuk menilai kelayakan instrumen yang telah dibuat.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas logis. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas logis apabila instrumen tersebut secara penalaran dan akal sudah sesuai dengan isi

⁴² *Ibid*, h. 149

dan tujuan yang akan dicapai. Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai kualitas produk yang sedang dikembangkan dan bukan dimaksudkan untuk menentukan apakah produk ini akan digunakan atau tidak. Aspek-aspek yang akan dievaluasi didiskusikan bersama dengan dosen pembimbing.

1. Penilaian Desain Pembelajaran

Instrumen Desain Pembelajaran akan diberikan kepada ahli desain pembelajaran, dalam hal ini seorang yang menguasai bidang desain pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menilai kesesuaian desain yang telah dikembangkan dengan tujuan dari pelatihan tersebut. Hal ini guna mengetahui apakah hal-hal dalam desain pembelajaran sudah terwakili atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli desain pembelajaran.

Tabel 3.1
Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Desain Pembelajaran

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
	Kelengkapan tujuan pembelajaran (pengetahuan dan keterampilan)	2
	Kesesuaian tujuan khusus dengan tujuan umum	3
Sasaran	Ketepatan karakteristik sasaran pembelajaran	4
Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan program	5
	Ketepatan urutan penyajian materi	6
	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta	7
Metode (Teori dan Praktek)	Ketepatan penggunaan metode dengan tujuan pembelajaran	8
	Kesesuaian metode dengan karakteristik peserta	9
	Kesesuaian metode dengan materi	10
Media dan Bahan Ajar	Kesesuaian penggunaan media dan bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	11
	Kesesuaian penggunaan media dan bahan ajar dengan peserta didik	12
	Kesesuaian penggunaan media dan bahan ajar dengan materi	13
	Kesesuaian media untuk mencapai tujuan pembelajaran	14
Evaluasi	Keseuaian butir tes dengan tujuan pembelajaran	15

2. Penilaian Materi Pembelajaran

Instrumen Penilaian Materi Pembelajaran akan diberikan kepada ahli materi, dalam hal ini seorang ahli di bidang media presentasi yang bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi yang telah dikembangkan. Hal tersebut untuk mengetahui apakah hal-hal yang tercantum dalam materi sudah tepat atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran.

Tabel 3.2
Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Materi Pembelajaran

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	1
	Kesinambungan sub pokok bahasan dengan pokok bahasan	2
Kebenaran Konsep	Kebenaran konsep berdasarkan disiplin ilmu	3
	Konsep-konsep disusun sesuai perkembangan saat ini	4
Struktur Konsep	Kesesuaian sub pokok bahasan dan pokok bahasan berdasarkan hubungan antar konsep	5
Keluasan Konsep	Jumlah pokok bahasan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran umum	6
Kedalaman Konsep	Sub pokok bahasan sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran khusus	7
Kebermanfaatan	Menambah pengetahuan tentang media presentasi <i>articulate</i>	8
	Menambah pengetahuan tentang media presentasi	9
	Menambah pengetahuan tentang prinsip desain pesan	10
	Menambah pengetahuan tentang media presentasi <i>articulate</i>	11
Evaluasi	Sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus	12
	Memberikan pengalaman belajar	13
	Memotivasi peserta untuk mencari tahu	14

3. Penilaian Bahan Pelatihan

Instrumen penilaian bahan pelatihan akan diberikan kepada ahli media dalam hal ini seorang yang berkompeten dalam media yang bertujuan untuk menilai bahan pelatihan yang dikembangkan dalam pelatihan ini guna untuk mengetahui apakah hal-hal yang tercantum

dalam bahan pelatihan sudah tepat atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran.

Tabel 3.3
Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Bahan Pelatihan

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Desain	Kesesuaian desain cover	1
	Kesesuaian bentuk dan ukuran bahan ajar	2
	Ketepatan pemilihan jenis kertas	3
	Kerapihan penjilidan	4
Materi	Kesesuaian contoh dan non contoh dengan materi	5
	Kesesuaian materi dengan peserta didik	6
	Ketercakupan materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	7
Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik	8
	Ketepatan bahasa yang digunakan	9
	Kesesuaian penggunaan istilah	10
	Penggunaan struktur kalimat jelas	11
	Tingkat keterbacaan	12
Ilustrasi	Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan materi	13
	Kejelasan ilustrasi dengan materi	14
	Kesesuaian komposisi warna dengan tulisan dan karakteristik peserta	15
Tipografi	Penggunaan warna pada huruf sesuai	16
	Penggunaan ukuran spasi sesuai	17
	Penggunaan ukuran huruf sesuai pada bahan ajar	18
	Penggunaan jenis huruf sesuai	19
Lay out	Tampilan efisien dan menarik	20
	Kemudahan dalam penggunaan	21
	Kesesuaian antara letak ilustrasi dan teks	22

4. Penilaian Media Presentasi

Instrumen Penilaian Media Presentasi akan diberikan kepada ahli media, dalam hal ini seorang yang menguasai media, bertujuan untuk menilai media yang dikembangkan. Hal tersebut untuk

mengetahui hal-hal yang tercantum dalam media presentasi apakah sudah tepat atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media presentasi.

Tabel 3.4
Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Media Presentasi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Desain Media	Kesederhanaan desain	1
	Keutuhan desain	2
	Keseimbangan desain	3
	Penekanan	4
Isi Materi	Ketercapaian penyampaian pesan	5
	Kedalaman pesan (isi materi)	6
	Kemutakhiran pesan	7
	Kecukupan media dengan waktu	8
	Kelengkapan pesan	9
	Sistematika/urutan penyajian	10

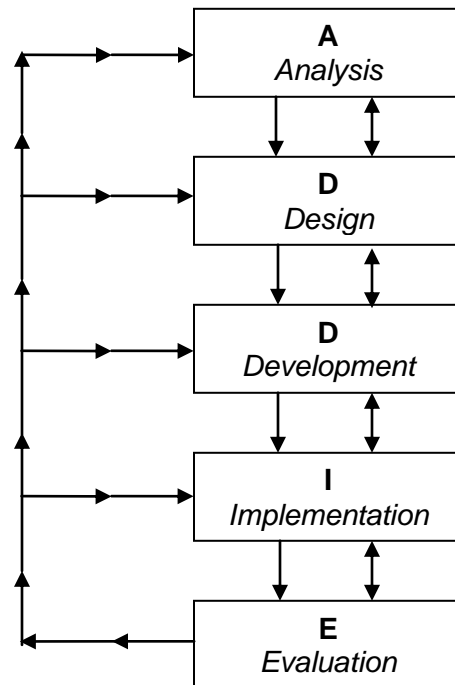
5. Penilaian Bahasa

Instrumen Penilaian Bahasa akan diberikan kepada ahli bahasa, dalam hal ini seorang yang menguasai bahasa Indonesia, bertujuan untuk menilai bahasa modul yang dikembangkan. Hal tersebut untuk mengetahui bahasa yang terkandung dalam bahan pelatihan apakah sudah tepat atau belum. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli bahasa.

Tabel 3.5
Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Bahasa Bahan Pelatihan

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Struktur Kalimat	Kesederhanaan kalimat	1
	Penggunaan kalimat tunggal	2
Ragam Kata	Penggunaan kata tersirat dan tersurat jelas	3
	Tidak menggunakan kata yang bermakna luas dan abstrak	4
	Tidak menggunakan kata ambigu	5
	Jumlah kata dalam satu kalimat	6
Penggunaan Tanda Baca	Penggunaan tanda baca sesuai dengan EYD	7
	Tanda baca memudahkan untuk memahami makna kalimat	8
Paragraf	Paragraf terdiri dari beberapa kalimat	9
	Paragraf mengandung kalimat utama	10
	Paragraf mengandung kalimat penjelas	11
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas	12
	Penggunaan bahasa sesuai dengan yang digunakan peserta didik dalam perkuliahan	13
	Bahasa dapat diterima oleh akal pikiran	14
	Bahasa merangsang keaktifan peserta didik	15
	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik	16
	Penggunaan bahasa tidak mengandung SARA	17
	Penggunaan bahasa tidak bertentangan dengan Hak Cipta	18

B. Prosedur Pengembangan



Bagan 3.1 MODEL ADDIE

Langkah-langkah pengembangan dilakukan dengan menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yang terdiri dari.

1. Tahap *Analysis*

Analisis merupakan sebuah tahapan yang mendasari dalam mendesain sebuah program. Tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan data pendukung pengembangan program sehingga ditemukan adanya kesenjangan dalam kinerja belajar peserta didik. Untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, pada tahap analisis ini pengembang menganalisis beberapa aspek yaitu analisis peserta didik,

analisis lingkungan belajar, analisis materi pembelajaran dan analisis pembelajaran.

a) Analisis Peserta Didik

Pada analisis peserta didik pengembang memberikan kuesioner dengan 9 butir soal, 3 soal berupa pertanyaan tertutup dan 6 soal pertanyaan terbuka kepada 10 orang mahasiswa kebidanan dan pengamatan dokumen mahasiswa. Analisis peserta didik ini menghasilkan gambaran tentang kondisi peserta didik.

b) Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dilakukan pengembang dengan mewawancarai 5 orang dosen DIV kebidanan maupun dosen pendidik dari luar, 4 orang LPPM serta 2 orang alumni DIV Kebidanan STIKIM dan pengamatan langsung. Wawancara ini menghasilkan gambaran tentang lingkungan belajar sasaran penelitian.

c) Analisis Materi Pembelajaran

Pada analisis materi pembelajaran pengembang berdiskusi dengan beberapa dosen kebidanan STIKIM, ahli materi dan dosen pembimbing. Diskusi ini menghasilkan kesepakatan tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta pada saat pelatihan.

d) Analisis Pembelajaran

Pengembang menganalisis pembelajaran berdasarkan dari hasil analisis materi pembelajaran dan berdiskusi dengan ahli materi maupun dosen pembimbing. Analisis pembelajaran dilakukan untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design*

Berdasarkan pada tahap analisis, pengembang memulai tahap desain dari menetapkan tujuan pembelajaran umum, merancang kegiatan belajar, merancang metode pembelajaran, menentukan media pembelajaran, menentukan software, dan merancang instrumen evaluasi.

a) Menetapkan Tujuan Pembelajaran Umum

Pengembang melakukan diskusi dengan ahli materi, ahli desain pembelajaran serta dosen pembimbing, sehingga didapatkan tujuan pembelajaran umum serta tujuan pembelajaran khusus program pelatihan pembuatan media presentasi.

b) Merancang Kegiatan Belajar

Untuk merancang kegiatan pembelajaran, pengembang melakukan diskusi terhadap ahli desain pembelajaran dan dosen pembimbing, sehingga dihasilkanlah *blue print*, yaitu berupa Garis

Besar Program Pelatihan (GBPP) yang mencakup rumusan strategi pembelajaran di bawah ini.

1) Merancang Metode Pembelajaran

Pengembang diskusi bersama dosen pembimbing dan ahli desain pembelajaran untuk menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang terjadi pada saat pelatihan.

2) Menentukan Media Pembelajaran

Pengembang berdiskusi dengan ahli desain pembelajaran dan dosen pembimbing untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan metode pembelajaran yang sudah disepakati.

c) Menentukan *Software*

Untuk menentukan software yang akan digunakan dalam pelatihan, pengembang berdiskusi bersama ahli media dan dosen pembimbing dengan mempertimbangkan *tools* apa saja yang ada dalam *software*, kelebihan serta kekurangan *software* tersebut.

d) Merancang Instrumen Evaluasi

Selanjutnya pengembang merancang instrumen evaluasi yang nantinya akan digunakan untuk menilai program pelatihan yang dikembangkan maupun untuk menilai hasil belajar yang dimiliki peserta setelah mengikuti pelatihan. Dalam merancang instrumen evaluasi ini pengembang melakukan diskusi dengan dosen

pembimbing dan ahli desain pembelajaran yang menghasilkan kisi-kisi instrumen untuk dikembangkan menjadi butir soal evaluasi formatif. Sedangkan dalam merancang instrumen evaluasi hasil belajar peserta, pengembang melakukan diskusi dengan ahli materi yang menghasilkan kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test*, serta kisi-kisi tes autentik.

3. Tahap *Development*

Ada beberapa langkah yang pengembang lakukan pada tahap pengembangan antara lain.

a) Praproduksi

Pada tahap praproduksi pengembang melakukan diskusi bersama dosen pembimbing untuk perencanaan awal. Pengembang membuat Garis Besar Isi Modul (GBIM) menurut teori Purwanto. Setelah ada GBIM, pengembang mengembangkan materi yang akan diberikan kepada peserta pelatihan dalam Jabaran Materi Modul.

b) Produksi

Keseluruhan perencanaan awal yang telah dilakukan, dicek kembali oleh dosen pembimbing, jika telah sesuai ilustrasi dan penjelasannya, modul siap diproduksi.

c) Pasca Produksi

Bahan ajar yang telah diproduksi direviu kembali oleh dosen pembimbing untuk kebenaran teks dan kelengkapan modul yang sedang dikembangkan. Kemudian apabila sudah tidak ada masalah, modul akan diuji cobakan kepada para ahli, uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Setelah desain produk diuji cobakan akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya, kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dan dilakukan perbaikan untuk mencapai kesempurnaan terhadap modul yang sedang dikembangkan.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, program pelatihan diuji cobakan kepada sasaran peserta pelatihan yang dituju sebagai pengguna untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program pelatihan yang telah jadi. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli, masukan evaluasi satu-satu dan evaluasi kelompok kecil. Pengembang melakukan uji coba lapangan dengan melaksanakan program pelatihan pembuatan media presentasi dan memberikan instrumen evaluasi formatif kegiatan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya terhadap 12 orang peserta pelatihan.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian terhadap program pelatihan yang dikembangkan dengan menggunakan evaluasi formatif. Pengembang melakukan evaluasi formatif pada program pelatihan ini melalui tahap para ahli, yang terdiri dari satu orang ahli materi yaitu Ibu Retno Widyaningrum, M.Si dosen Teknologi Pendidikan UNJ, satu orang ahli desain pembelajaran yaitu Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, satu orang ahli media Ibu Dr. Murti Kusuma W. M.Si dosen Teknologi Pendidikan UNJ dan satu orang ahli bahasa Bapak Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si dosen Jurusan Bahasa Indonesia UNJ.

Kemudian, melalui tahap selanjutnya yaitu *reviu* dari pengguna. Pada evaluasi *one to one* pengembang melibatkan 3 orang mahasiswa, uji coba kelompok kecil melibatkan 8 orang mahasiswa, dan uji coba lapangan melibatkan 12 orang peserta pelatihan.

C. Teknik Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian pengembangan program pelatihan ini yaitu evaluasi formatif yang bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk lebih sistematis, efektif dan efisien, yang dilakukan pengembang dengan empat tahap evaluasi

formatif yaitu dari revid ahli, evaluasi satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan⁴³. Secara rinci akan dijelaskan di bawah ini:

1. Review ahli materi, instrumen diberikan kepada ahli materi. Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen Teknologi Pendidikan UNJ yaitu Ibu Retno Widyaningrum, M.Si.
2. Review ahli desain pembelajaran, instrumen diberikan kepada ahli desain pembelajaran yaitu dosen pembelajaran Teknologi Pendidikan UNJ Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd.
3. Review ahli media, instrumen diberikan kepada ahli media pembelajaran yaitu dosen Teknologi Pendidikan UNJ yaitu Dr. Ibu Murti Kusuma W. M.Si.
4. Review ahli bahasa, instrumen diberikan kepada ahli bahasa yaitu dosen Bahasa Indonesia UNJ yaitu Bapak Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si.
5. Uji coba *one to one*, instrumen, diberikan kepada 3 orang peserta mahasiswa DIV Kebidanan STIKIM yang memiliki IPK tinggi, IPK sedang dan IPK rendah.
6. Uji coba *small group*, instrumen diberikan kepada 8 orang mahasiswa DIV Kebidanan STIKIM.
7. Uji coba lapangan, instrumen diberikan kepada 12 orang mahasiswa DIV Kebidanan STIKIM yang mengikuti pelatihan pembuatan media

⁴³ Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern* (Jakarta: Erlangga, 2012), hal. 302

presentasi dan diberikan *pre* dan *post test* menilai hasil belajar peserta setelah mengikuti program pelatihan pembuatan media presentasi.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli bahasa serta soal *pre* dan *post test* kepada peserta pelatihan.

Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana program pelatihan pembuatan media presentasi dapat digunakan sebagai program pelatihan mahasiswa. Selain itu evaluasi ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas dari program pelatihan tentang pembuatan media presentasi.

Evaluasi untuk modul pelatihan pembuatan media presentasi menggunakan pedoman yang dibuat oleh Purwanto dalam bukunya Penulisan Modul. Instrumen modul dikembangkan dengan menyesuaikan landasan teori mengenai modul yang digunakan oleh peneliti.

D. Teknik Analisis Data

Kualitas produk yang dikembangkan dinilai dengan cara data yang didapat dari hasil evaluasi formatif para ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Analisis data dimulai setelah menganalisis hasil wawancara uji coba satu-satu.

Analisis data melalui kuesioner yang berbentuk skala likert diubah menjadi angka-angka dimana perhitungan akhirnya dibandingkan dengan

rentang nilai yang menunjukkan kualitas program yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan skala penilaian 1-4 dengan kriteria penilaian sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 3.6
Interpretasi Nilai

3,28 -- 4,0	Baik Sekali
2,52 – 3,27	Baik
1,76 – 2,51	Cukup (sedang)
1,0 – 1,75	Kurang

Berdasarkan kriteria penilaian yang sudah dirumuskan tersebut kemudian diperoleh hasil kualitatif dari produk yang dikembangkan

⁴⁴ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hal. 45

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Program

Pengembangan program pelatihan ini menghasilkan suatu produk yang bernama “Pengembangan Program Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Untuk Mahasiswa Kebidanan STIKIM Lenteng Agung”. Pengembangan program ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta pelatihan dalam membuat media presentasi dengan menggunakan *software articulate*.

Model yang digunakan dalam pengembangan program pelatihan ini yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda, model ini memiliki lima tahap yang tersusun sistematis, yaitu: 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, dan 5) Tahap Evaluasi. Adapun hasil dari pengembangan model tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pengembang menganalisis beberapa aspek yaitu analisis peserta didik, analisis lingkungan belajar, analisis materi pembelajaran dan analisis pembelajaran.

a) Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan dokumen mahasiswa, didapatkan data dan informasi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik yang mengikuti pelatihan rata-rata berusia 18-20 tahun.
- 2) Peserta didik belum pernah mendengar *software articulate stroryline 2*.
- 3) Peserta didik sangat ingin tahu tentang media presentasi dengan *software articulate stroryline 2*.
- 4) Peserta didik memiliki semua gaya belajar (visual, auditory dan kinestetik).
- 5) Peserta didik berbahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari dan mampu berbahasa Inggris pasif.
- 6) Dari segi ekonomi, peserta didik termasuk kedalam keluarga yang berekonomi menengah keatas.
- 7) Peserta didik baru pertama kali mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi.

b) Analisis Lingkungan Belajar

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa dosen, LPPM dan alumni STIKIM, pengembang mendapatkan data dan informasi bahwa belum pernah ada program pelatihan pembuatan media presentasi di STIKIM.

Dari pengamatan langsung pengembang melihat bahwa jumlah mahasiswa dalam satu kelas cukup banyak yaitu berjumlah sekitar 60-80 mahasiswa. Oleh karena itu, dengan adanya media presentasi materi melalui slide presentasi sesuai prinsip desain pesan yang menarik dapat membantu dosen memenuhi kebutuhan seluruh mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

Padatnya jadwal kuliah mahasiswa kebidanan dalam bidang kesehatan menyebabkan *output* menjadi seorang bidan pendidik yang membelajarkan manusia tidak semudah dengan menangani pasien di lapangan. Atas dasar analisis inilah pengembang menyimpulkan program pelatihan pembuatan media presentasi ini diperlukan untuk mahasiswa DIV Kebidanan STIKIM Lenteng Agung.

c) Analisis Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa dosen kebidanan STIKIM dan ahli materi serta dosen pembimbing, menyepakati materi yang relevan untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam pelatihan yaitu sebagai berikut.

Pokok Bahasan 1: Konsep Media Presentasi

Peran media presentasi dalam pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses penyampaian pesan atau informasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan

sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media presentasi salah satunya akan dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Jadi belajar dapat terjadi dimana saja, kapan saja, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Pokok Bahasan 2: Konsep Prinsip Desain Pesan

Desain pesan dalam pembelajaran melibatkan perencanaan bentuk fisik pesan menjadi komposisi induktif yang baik untuk mempengaruhi perhatian, persepsi dan pemahaman peserta didik. Menerapkan prinsip desain pesan dalam pembelajaran dapat memudahkan pendidik merancang materi pembelajaran dengan bantuan media dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dengan baik. Sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Pokok Bahasan 3: Konsep Media Presentasi Articulate

Articulate adalah perangkat lunak (*software*) buatan *Global Incorporation di Negara USA* yang dikhususkan untuk mendesain media pembelajaran berbasis ICT. Perkembangan ICT potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Karena teknologi informasi menyimpan informasi tentang segala

hal yang tak terbatas, maka hal ini dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pengembangan pendidikan yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu¹.

Salah satu peran ICT dalam pembelajaran adalah sebagai media presentasi pembelajaran yang membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak, mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari, menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

d) Analisis Pembelajaran

Berdasarkan dari hasil analisis materi pembelajaran di atas dan hasil diskusi dengan ahli materi juga dosen pembimbing didapatkan bahwa pengetahuan yang akan dimiliki peserta yaitu pengetahuan tentang media presentasi, prinsip desain pesan dan media presentasi *articulate*. Begitu juga pada keterampilan yang akan dimiliki peserta pada saat pelatihan yaitu keterampilan membuat media presentasi sesuai prinsip desain pesan dengan menggunakan *software articulate*.

¹ <http://www.kompasiana.com/masyhudichoiron/memanfaatkan-media-ict-dalam-pembelajaran...> diakses pada tanggal 4 Januari 2015, jam 7.45 WIB

2. Tahap Desain

a) Menetapkan Tujuan Pembelajaran Umum

Berdasarkan hasil dari diskusi pengembang dengan ahli materi, ahli desain dan dosen pembimbing, didapatkan Tujuan Pembelajaran Umum dan Tujuan Pembelajaran Khusus dalam program pelatihan ini, yaitu.

“Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi peserta mampu membuat presentasi sesuai dengan prinsip desain pesan dalam materi perkuliahan dengan menggunakan *software articulate storyline 2*”.

Tujuan Pembelajaran Khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran umum sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan konsep media presentasi
- 2) Mendeskripsikan prinsip desain pesan
- 3) Menerapkan teknik pembuatan media presentasi dengan menggunakan *software articulate storyline 2*

b) Merancang Kegiatan Belajar (Strategi Pembelajaran)

Hasil dari diskusi bersama ahli desain pembelajaran dan dosen pembimbing dalam merancang kegiatan pembelajaran, yaitu *blue print* berupa Garis Besar Program Pelatihan (GBPP) (lihat lampiran 2).

1) Merancang Metode Pembelajaran

Hasil dari diskusi bersama ahli desain pembelajaran dan dosen pembimbing, disepakati beberapa metode pembelajaran yang digunakan pada pelatihan pembuatan media presentasi ini yaitu metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik.

2) Menentukan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli desain pembelajaran dan dosen pembimbing, disepakati media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan pembuatan media presentasi ini yaitu media pembelajaran mandiri berupa Modul dan media presentasi *slide power point*.

c) Menentukan *Software*

Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli media dan dosen pembimbing, menyepakati pelatihan pembuatan media presentasi ini menggunakan *software articulate storyline 2*.

d) Merancang Instrumen Evaluasi

Dari hasil diskusi pengembang dengan ahli desain pembelajaran dan dosen pembimbing, didapatkan kisi-kisi evaluasi formatif program pelatihan ini, dengan desain seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Desain Evaluasi Formatif

No	Aspek	Kriteria	Jenis Instrumen	Penilai
1.	Desain Pembelajaran	1. Tujuan Pembelajaran 2. Sasaran 3. Materi 4. Metode 5. Media dan Bahan ajar 6. Evaluasi	Skala Nilai	Ahli Desain Pembelajaran
2.	Materi Pembelajaran	1. Tujuan Pembelajaran 2. Kebenaran Konsep 3. Struktur Konsep 4. Keluasan Konsep 5. Kedalaman Konsep 6. Kebermanfaatan 7. Bahan Evaluasi	Skala Nilai	Ahli Materi
3.	Bahan Pelatihan	1. Desain 2. Materi 3. Bahasa 4. Ilustrasi	Skala Nilai	Ahli Media
		5. Tipografi 6. Layout		Ahli Bahasa
		7. Bahasa		
4.	Media Presentasi	1. Desain Media 2. Isi Materi	Skala Nilai	Ahli Media
5.	Kegiatan Pembelajaran	1. Materi 2. Metode 3. Media 4. Waktu 5. Konsumsi 6. Evaluasi 7. Instruktur	Skala Nilai	Peserta Pembelajaran

Sedangkan hasil diskusi pengembang dengan ahli materi dan dosen pembimbing, didapat kisi-kisi pre-test dan post-test dan kisi tes autentik. (lihat lampiran 4).

3. Tahap Pengembangan

a) Praproduksi

Berdasarkan hasil diskusi pengembang bersama dosen pembimbing, didapat panduan berupa Garis Besar Isi Modul (GBIM) dan Jabaran Materi Modul (lihat lampiran 5).

b) Produksi

Hasil dari pengecekan kembali tahap praproduksi oleh dosen pembimbing, pengembang memproduksi modul menggunakan *Microsoft Word 2010*, sedangkan *software Adobe Photoshop CS 5* untuk layout dan cover modul dengan penjiilidan softcover. Kemudian, pada tahap ini juga pengembang memproduksi media presentasi *power point* dengan *Microsoft Power Point 2010*.

c) Pasca Produksi

Setelah bahan ajar telah diproduksi, direviu kembali modul dan presentasi powerpoint oleh dosen pembimbing, jika sudah sesuai, pengembang melakukan uji coba kepada para ahli, uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil sebagai hasil dari evaluasi formatif. Uji coba para ahli menggunakan evaluasi formatif dengan skala likert 1-4, sedangkan uji coba satu-satu menggunakan pedoman wawancara dan uji coba kelompok kecil menggunakan

kuesioner terbuka. (lihat instrumen evaluasi formatif pada lampiran 6,7,8)

Evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi bahan dan media pelatihan, apakah sudah memenuhi syarat untuk memenuhi kebutuhan program pelatihan. Bahan dan media yang melalui tahap reviu ahli adalah bahan dan media pelatihan berupa contoh, yang sebelumnya melalui tahap pembuatan draft yaitu.

1) Draft modul

Modul yang berisikan materi dan desain kasar. Draft modul diberikan ke ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk diperiksa kesesuaiannya. Setelah mendapat masukan dan perbaikan barulah modul dicetak sebagai modul contoh yang akan dinilai dalam tahap reviu ahli.

2) Draft slide power point dan hand out

Slide power point yang berisikan materi dan desain kasar. Draft slide power point dan hand out diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk diperiksa kesesuaiannya. Setelah mendapat masukan dan perbaikan barulah slide power point dan hand out disimpan untuk selanjutnya akan dinilai dalam tahap reviu ahli.

3) Draft garis besar program pelatihan

Draft garis besar program pelatihan yang berisikan strategi pelatihan dan teknis pelaksanaan pelatihan. Draft garis besar program pelatihan diberikan kepada ahli desain pembelajaran untuk diperiksa kesesuaiannya. Setelah mendapat masukan dan perbaikan selanjutnya akan dinilai dalam tahap reviu ahli.

Jadi, dalam tahap reviu ahli ini, bahan dan media yang dinilai yaitu bahan dan media yang sudah mendekati aslinya dan ketepatannya. Tahap pembuatan draft sudah mendapat masukan dari para ahli dan dilakukan perbaikan, hanya saja belum dinilai. Tahapan reviu ahli ini untuk mendapatkan masukan perbaikan terakhir. Berikut ini hasil dari masing-masing evaluasi formatif reviu ahli.

B. Hasil Evaluasi Formatif

1. Reviu Ahli Media Pembelajaran dan Revisi

Reviu ahli media dalam pengembangan program pelatihan ini dilakukan oleh Ibu Dr. Murti Kusuma W. M.Si selaku dosen media di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Reviu ahli media dilakukan untuk menilai apakah produk

media yang akan digunakan sudah memenuhi standar kecukupan untuk diberikan dalam pelatihan.

Ahli media yang terlibat diberikan contoh modul dan slide presentasi dan instrumen penilaian untuk diisi. Berikut adalah hasil dari revidu ahli media.

Tabel 4.2
Tabulasi Nilai Bahan Pelatihan Oleh Revidu Ahli Media Pembelajaran

Indikator	No Soal	Nilai	Rata-Rata
Desain	1	3	3,8
	2	4	
	3	4	
	4	4	
Materi	5	2	2,3
	6	3	
	7	2	
Bahasa	8	4	4
	9	4	
	10	4	
	11	4	
	12	4	
Ilustrasi	13	2	2
	14	2	
	15	2	
Tipografi	16	4	4
	17	4	
	18	4	
	19	4	
Lay Out	20	3	3
	21	3	
	22	3	
Total Rata-rata			3,2

Berdasarkan dari data tes formatif di atas pengukuran oleh ahli media pembelajaran sebesar **3,2**. Hal ini dapat disimpulkan bahwa

bahan pelatihan yang sedang dikembangkan dinilai **baik** oleh ahli media pembelajaran dengan beberapa kesimpulan bahwa materi masih sangat kurang, tidak menerapkan prinsip desain pesan dan masih kurang contoh/ilustrasi. Walau bahan pelatihan sudah aplikatif, mesti perlu didekripsikan secara teknis setiap bagian *articulate* sehingga perlu menambah materi modul tentang bagaimana memenggal materi, tetapi apabila terlalu luas bisa dibagi menjadi dua modul.

Tabel 4.3
Perbaikan Bahan Pelatihan

Sebelum Perbaikan	Hal.	Sesudah Perbaikan	Hal.
TIK deskriptif	6, 18,34	TIK numbering:	7,20,35
Tujuan media presentasi tidak ada contoh.	8	Ada contoh pada tujuan media presentasi	8
Jenis-jenis media presentasi	8	Jenis-jenis software untuk presentasi	10
Tidak ada referensi dari teori definisi	19	Ada referensi dari teori definis	22
Tidak ada contoh dan penerapan prinsip desain pesan	20, 24,26	Ada contoh dan penerapan prinsip desain pesan teks/verbal maupun visual	23,28,30
Contoh tidak sesuai dengan peserta didik	23	Contoh sesuai dengan peserta didik	26
Butir soal untuk kognitif menyebutkan terlalu rendah	32	Butir soal menjadi menentukan	39
Langkah-langkah membuat media presentasi articulate verbal	37	Langkah-langkah membuat media presentasi articulate verbal dan visual	44

Tabel 4.4
Tabulasi Nilai Media Presentasi Oleh Reviu Ahli Media

Indikator	No Soal	Nilai	Rata-Rata
Desain Media	1	4	3,5
	2	4	
	3	4	
	4	2	
Isi Materi	5	3	2,8
	6	3	
	7	3	
	8	3	
	9	2	
	10	3	
Total Rata-rata			3,2

Berdasarkan dari data tes formatif di atas pengukuran oleh ahli media pembelajaran sebesar **3,2**. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media presentasi yang sedang dikembangkan dinilai **baik** oleh ahli media pembelajaran dengan beberapa kesimpulan bahwa kurangnya konten tentang membuat *storyline*. Media presentasi sederhana, perlu menambah cara membuat konten dengan *tools* yang ada di slide *new project*.

Tabel 4.5
Perbaikan Media Presentasi

Sebelum Perbaikan	Slide	Sesudah Perbaikan	Slide
Tidak ada kelebihan software articulate	6	Ada kelebihan articulate	7
Tools 'new project' perlu dijelaskan	12	Penjelasan tools 'new project'	13

2. Reviu Ahli Materi Pembelajaran dan Revisi

Reviu ahli materi dalam pengembangan program pelatihan ini dilakukan oleh Ibu Retno Widyaningrum, M.Si, selaku dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Reviu ahli materi dilakukan untuk menilai apakah materi yang akan diberikan sudah memenuhi kebutuhan peserta dalam program pelatihan ini. Berikut hasil reviu ahli materi.

Tabel 4.6
Tabulasi Nilai Materi Pembelajaran Oleh Reviu Ahli Materi Pembelajaran

Indikator	No Soal	Nilai	Rata-Rata
Tujuan Pembelajaran	1	4	4
	2	4	
Kebenaran Konsep	3	4	3,5
	4	3	
Struktur Konsep	5	4	4
Keluasan Konsep	6	3	3
Kedalaman Konsep	7	3	3
Kebermanfaatan	8	4	3,5
	9	3	
	10	4	
	11	3	
Bahan Evaluasi	12	4	3,3
	13	3	
	14	3	
Total Rata-rata			3,5

Berdasarkan dari data tes formatif di atas pengukuran oleh ahli materi sebesar **3,5**. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi yang sedang dikembangkan dinilai **baik sekali** oleh materi dengan beberapa kesimpulan, bahwa materi yang dikembangkan memotivasi

sasaran untuk mempelajari *software* baru namun perlu disesuaikan butir soal tes formatif dengan indikator kompetensi.

Tabel 4.7
Perbaikan Materi Pembelajaran

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	Bagian
TIU: Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi peserta akan dapat menerapkan presentasi menarik dalam membuat materi perkuliahan	TIU: Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi peserta mampu membuat presentasi sesuai prinsip desain pesan dalam materi perkuliahan dengan menggunakan <i>software articulate</i>	Peta Kompetensi
Kata kerja pada TIK dan Kisi-Kisi Pre & Post-Test, seperti menjelaskan pengertian	Kata kerja pada TIK dan Kisi-Kisi Pre & Post-Test, menentukan pengertian, membedakan jenis, dll	TIK, Kisi Pre dan Post-Test
Butir soal pre dan post-test tidak sesuai kisi-kisi	Butir soal pre dan post-test sesuai kisi-kisi	Pre dan Post-Test

3. Reviu Ahli Desain Pembelajaran dan Revisi

Reviu ahli desain dalam pengembangan program pelatihan ini dilakukan oleh Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, selaku dosen pembelajaran di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Reviu ahli desain dilakukan untuk menilai apakah desain pembelajaran yang akan digunakan sudah sesuai dengan tujuan dari pelatihan ini. Berikut hasil reviu ahli desain pembelajaran.

Tabel 4.8
Tabulasi Nilai Desain Pembelajaran Oleh Reviu Ahli Desain Pembelajaran

Indikator	No Soal	Nilai	Rata-Rata
Tujuan Pembelajaran	1	3	3,3
	2	4	
	3	3	
Sasaran	4	4	4
Materi	5	4	3,7
	6	3	
	7	4	
Metode	8	4	4
	9	4	
	10	4	
Media dan Bahan Ajar	11	4	4
	12	4	
	13	4	
	14	4	
Evaluasi	15	3	3
Total Rata-rata			3,7

Berdasarkan dari data tes formatif di atas pengukuran oleh ahli desain pembelajaran sebesar **3,7**. Hal ini dapat disimpulkan bahwa desain program pelatihan yang sedang dikembangkan dinilai **baik sekali** oleh ahli desain pembelajaran dengan beberapa kesimpulan bahwa komponen-komponen desain pembelajaran sudah lengkap. Namun, perlu disesuaikan penulisan rumusan tujuan pada desain pembelajaran dengan bahan ajar yang akan dikembangkan.

Tabel 4.9
Perbaikan Desain Pembelajaran

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	Bagian
Tes Akhir Modul: PG dan Product	Tes Akhir Modul: PG dan Portofolio	GBIM
Rumusan tujuan tidak sesuai dengan bahan ajar	Rumusan tujuan sesuai dengan bahan ajar	Peta kompetensi dan JIM

4. Reviu Ahli Bahasa dan Revisi

Reviu ahli bahasa dalam pengembangan program pelatihan ini dilakukan oleh Bapak Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si, selaku dosen Bahasa Indonesia di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta. Reviu ahli bahasa dilakukan untuk menilai apakah bahasa yang akan digunakan dalam bahan pelatihan sudah sesuai dengan standar EYD yang benar. Berikut hasil reviu ahli bahasa.

Tabel 4.10
Tabulasi Nilai Bahasa Bahan Pelatihan Oleh Reviu Ahli Bahasa

Indikator	No Soal	Nilai	Rata-Rata
Struktur Kalimat	1	3	3
	2	3	
Ragam Kata	3	3	3,5
	4	4	
	5	4	
	6	3	
Penggunaan Tanda Baca	7	2	2,5
	8	3	
Paragraf	9	3	3,4
	10	3	
	11	3	
	12	3	
	13	3	
	14	4	
	15	3	
	16	4	
	17	4	
	18	4	
Total Rata-rata			3,12

Berdasarkan dari data tes formatif di atas pengukuran oleh ahli bahasa sebesar **3,12**. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bahasa pada bahan pelatihan yang sedang dikembangkan dinilai **baik** oleh ahli bahasa dengan beberapa kesimpulan bahwa banyak di temukan kosa kata yang berbahasa asing (Inggris), sehingga perlu diupayakan menemukan kosa kata Indonesia untuk menggantikan kosa kata bahasa asing.

Tabel 4.11
Perbaikan Bahasa Bahan Pelatihan

Sebelum Perbaikan	Hal.	Sesudah Perbaikan	Hal.
Typo	4, 52	Penulisan kata tepat	4,52
Kosa kata asing	14, 52	Kosa kata asing diganti kosa kata Indonesia	14,52
Pemborosan kata	1,3	Penggunaan kata dalam kalimat tepat	1,3
1 paragraf 1 kalimat	4	1 paragraf min 2 kalimat	4
Kata depan disambung	16,49	Kata depan di pisah	16,49
Tidak ada penjelasan singkatan	21	Ada penjelasan singkatan	21
Umpan balik tidak ada sumber yang jelas	20,40, 51	Umpan balik sesuai penilaian yang digunakan UNJ	20,40, 51
Spasi dalam satu daftar pustaka 1,5	54	Spasi dalam satu daftar pustaka 1,0	54

Hasil keseluruhan tes formatif dan kesimpulan saran dari para ahli di atas, pengembang melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas program yang akan dikembangkan, antara lain:

- a) Menyesuaikan butir soal tes dengan indikator kompetensi.
- b) Menyesuaikan bahan ajar yang akan dikembangkan dengan rumusan tujuan desain pembelajaran.
- c) Menambah ilustrasi/contoh dan beberapa materi pada modul dan media presentasi.
- d) Memperbaiki kosa kata bahasa Indonesia sesuai EYD.

5. Evaluasi Satu-Satu dan Revisi

Pengembang melakukan evaluasi uji coba satu-satu dengan cara melakukan wawancara terhadap tiga orang mahasiswa

kebidanan STIKIM setelah diberikan modul dan handout sebelum pelaksanaan pelatihan (pedoman wawancara lihat pada lampiran 7).

Modul dan *handout* yang diberikan dalam evaluasi satu-satu ini yaitu modul dan handout yang sebelumnya sudah melalui tahap reviu ahli dan direvisi. Hasil wawancara evaluasi satu-satu ini adalah sebagai berikut.

- a) Bahasa yang digunakan dalam bahan pelatihan modul sudah cukup jelas, ditambah dengan adanya glosarium membantu pembaca memahami kata-kata asing.
- b) Ukuran huruf dan layout modul sudah cukup jelas dan menarik, hanya saja ada beberapa penjelasan *tools* pada materi yang belum lengkap.
- c) Desain modul menarik, hanya ukurannya terlalu besar untuk dibawa-bawa.
- d) *Background slide power point* menarik, ukuran dan jenis cukup jelas untuk dibaca.

Berdasarkan hasil kesimpulan dan saran dari wawancara evaluasi satu-satu, pengembang melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas program yang akan dikembangkan, antara lain.

- a) Menambah ilustrasi/contoh dalam penjelasan *tools*.
- b) Memperkecil ukuran modul.

6. Evaluasi Kelompok Kecil

Pengembang melakukan uji coba kepada kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang mahasiswa kebidanan STIKIM. Evaluasi kelompok kecil dalam pengembangan program pelatihan ini dilakukan pengembang dengan cara memberikan kuesioner terbuka dan bahan juga media pelatihan sehari sebelumnya. (lihat lampiran 8 kuesioner small group).

Modul dan *handout* yang diberikan dalam evaluasi kelompok kecil ini yaitu modul dan *handout* yang sebelumnya sudah melalui revisi dari tahap revidi ahli dan evaluasi satu-satu. Hasil evaluasi kelompok kecil ini adalah sebagai berikut.

- a) Kegiatan pembelajaran menarik dan sistematis, hanya saja waktunya terlalu singkat untuk praktik.
- b) Ada beberapa bagian materi yang sulit dipahami, karena materi ini baru untuk dipelajari sehingga harus didampingi mentor/instruktur.
- c) Informasi yang disampaikan jelas, bahasa mudah dimengerti, dan ukuran huruf jelas.
- d) Butir tes tidak sulit jika sudah mempelajari modul, dan butir tes relevan terhadap materi.
- e) Slide power point menarik, dapat dibaca dengan jelas.

Berdasarkan hasil kesimpulan dan saran dari kuesioner kelompok kecil, pengembang melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas program yang akan dikembangkan, antara lain.

- a) Menambah waktu praktik pada saat pelatihan.
- b) Mempersiapkan mentor untuk mendampingi peserta praktik pada saat pelatihan

4. Tahap Implementasi

Pengembang melaksanakan program pelatihan ini, dengan melakukan uji coba lapangan yang dilaksanakan oleh 12 orang peserta pelatihan. (absensi pelatihan dan dokumentasi lihat lampiran 10).

a) Pelaksanaan Pelatihan

1) Pra Pelatihan

Pengembang dan dibantu oleh pihak STIKIM melakukan persiapan pelatihan yaitu menentukan waktu pelatihan, menyiapkan tempat pelatihan, menyediakan media/peralatan dan bahan pelatihan yang dibutuhkan oleh peserta dan instruktur pelatihan seperti pemberian *software* sehari sebelum pelaksanaan pelatihan.

2) Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Desember 2015 bertempat di ruangan 301 STIKIM Lenteng Agung, Jakarta Selatan. Pelatihan dimulai pukul 09.00 WIB s/d 17.00 WIB.

Pelatihan dimulai pukul 09.00 pagi, peserta pelatihan mengisi absensi kehadiran peserta, kemudian peserta diberikan soal pre-test. Setelah semua peserta selesai mengerjakan soal pre-test, peserta dibagikan modul pelatihan, barulah pelatihan dimulai oleh instruktur.

Instruktur memberikan teori tentang media presentasi dan prinsip desain pesan dan diselingi dengan *ice breaking* dari salah satu peserta pelatihan. Pukul 12.30 peserta diberikan waktu untuk istirahat, solat dan makan serta diberikan sneck dari penyelenggara pelatihan.

Pelatihan dimulai lagi pukul 13.30 oleh instruktur dengan menginstall *software articulate storyline 2* yang sudah ada pada masing-masing laptop peserta pelatihan. Pelatihan diisi dengan demonstrasi dan praktik membuat media presentasi dengan menggunakan *software articulate storyline 2*.

Pelatihan berakhir pukul 17.00 WIB. Peserta pelatihan diberikan post-test mengenai teori-teori yang telah diberikan,

instrumen evaluasi kegiatan pembelajaran dan tes autentik membuat media presentasi dengan menggunakan *software articulate storyline 2*.

5. Tahap Evaluasi

Pengembang melakukan evaluasi formatif pada program pelatihan ini melalui tahap review ahli, yang terdiri dari satu orang ahli materi yaitu Ibu Retno Widyaningrum, M.Si dosen Teknologi Pendidikan UNJ, satu orang ahli desain pembelajaran yaitu Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, satu orang ahli media Ibu Dr. Murti Kusuma W. M.Si dosen Teknologi Pendidikan UNJ dan satu orang ahli bahasa Bapak Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si dosen Jurusan Bahasa Indonesia UNJ.

Kemudian, tahap selanjutnya adalah revidi dari pengguna. Pada evaluasi *one to one* melibatkan 3 orang mahasiswa, uji coba kelompok kecil melibatkan 8 orang mahasiswa dan uji coba lapangan melibatkan 12 orang peserta pelatihan.

C. Hasil Uji Coba Lapangan

1. Pemberian Pre-Test

Pengembang memberikan pre-test berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum pelatihan diselenggarakan. Pre-test bertujuan

untuk mengukur seberapa jauh peserta menguasai mater-materi yang akan diberikan dalam pelatihan dan untuk mengukur ketercapaian tujuan dari pelatihan. Berikut hasil skor pre-test dari 12 responden.

Tabel 4.12
Hasil Pre-Test Peserta
Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Nama Responden	Skor Pre-Test			Jumlah	Rata-Rata Skor
	Pokok Bahasan Media Presentasi	Pokok Bahasan Prinsip Desain Pesan	Pokok Bahasan Media presentasi Articulate		
Luh Gede Christina	60	60	60	180	60
Evi Wulandari	60	80	60	200	67
Fitri Mustikawati	60	60	60	180	60
Ratna Wulandari	60	60	40	160	53
Qori Fadilah	40	60	60	160	53
Solekha	80	60	80	220	73
Titi Amalia	60	40	80	180	60
Dede Eliyanti	60	60	60	180	60
Syalindri Riski A.	60	60	80	200	67
Natalia Narsi B.	80	60	60	200	67
Dyah Ratna M.	60	40	80	180	60
Tri Haryati	60	60	60	180	60
Jumlah	740	700	780	2220	740
Rata-Rata Skor	62	58	65	185	62

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dilihat rata-rata skor pre-test peserta sebesar 62, dengan rata-rata skor pokok bahasan media presentasi sebesar 62, rata-rata skor pokok bahasan prinsip desain pesan sebesar 58 dan rata-rata skor pokok bahasan media presentasi articulate sebesar 65.

2. Pemberian Post-Test

Pengembang memberikan post-test berupa soal pilihan ganda yang sama dengan soal pre-test yang telah diberikan kepada peserta sebelum pelatihan dilaksanakan. Post-test ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta mengenai penguasaan materi-materi yang telah diberikan pada pelaksanaan pelatihan dan untuk melihat perbandingan apakah terjadi peningkatan pengetahuan peserta didik setelah mengikuti pelatihan. Berikut hasil skor post-test dari 12 peserta pelatihan.

Tabel 4.13
Hasil Post-Test Peserta
Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Nama Responden	Skor Post-Test			Jumlah	Rata-Rata Skor
	Pokok Bahasan Media Presentasi	Pokok Bahasan Prinsip Desain Pesan	Pokok Bahasan Media presentasi Articulate		
Luh Gede Christina	80	100	80	260	87
Evi Wulandari	80	100	80	260	87
Fitri Mustikawati	100	100	80	280	93
Ratna Wulandari	100	80	80	260	87
Qori Fadilah	80	100	80	260	87
Solekha	100	100	100	300	100
Titi Amalia	100	100	100	300	100
Dede Eliyanti	80	100	80	260	87
Syalindri Riski A.	80	100	100	280	93
Natalia Narsi B.	100	80	80	260	87
Dyah Ratna M.	80	80	100	260	87
Tri Haryati	80	100	100	280	93
Jumlah	1060	1140	1060	3260	1088
Rata-Rata	88	95	88	272	91

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dilihat rata-rata skor post-test peserta sebesar 91, dengan rata-rata skor pokok bahasan media presentasi sebesar 88, rata-rata skor pokok bahasan prinsip desain pesan sebesar 95 dan rata-rata skor pokok bahasan media presentasi articulate sebesar 88.

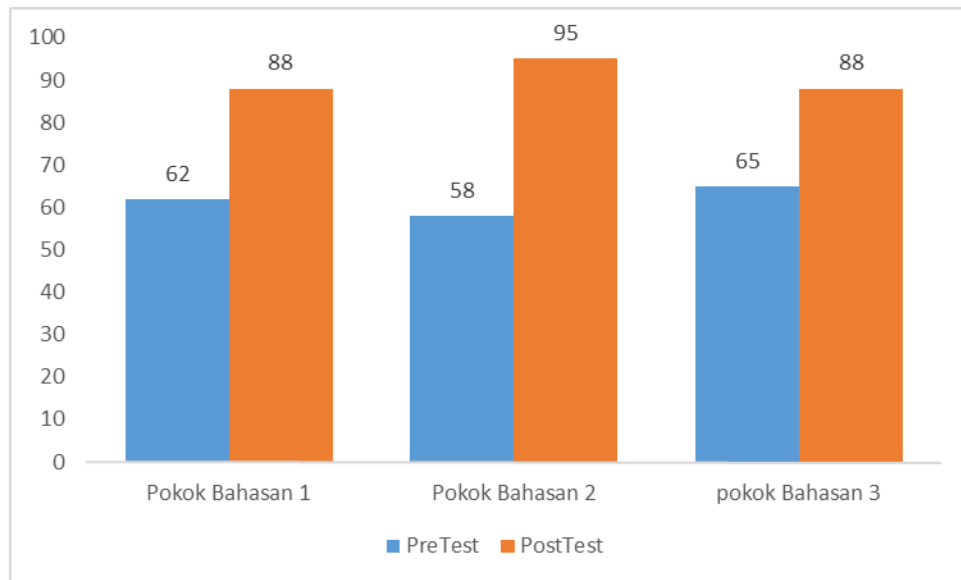
Dari hasil skor pre-test dan post-test di atas, dapat dibandingkan sebagai berikut.

Tabel 4.14
Perbandingan Hasil Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Peserta
Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Responden	Nilai Rata-Rata Pre-test (y)	Nilai Rata-Rata Post-Test (y)
Luh Gede Christina	60	87
Evi Wulandari	67	87
Fitri Mustikawati	60	93
Ratna Wulandari	53	87
Qori Fadilah	53	87
Solekha	73	100
Titi Amalia	60	100
Dede Eliyanti	60	87
Syalindri Riski A.	67	93
Natalia Narsi B.	67	87
Dyah Ratna M.	60	87
Tri Haryati	60	93
n = 12	740	1088
Rata-rata	62	91
Standar Deviasi	5,88	5,08

Tabel perbandingan di atas menunjukkan bahwa standar deviasi pada nilai **pre-test** responden sebesar **5,88** dan standar deviasi nilai **post-test** responden sebesar **5,08**, sehingga dapat

disimpulkan penyebaran data bervariasi atau tidak homogen. Perbandingan pre-test dan post-test dirincikan per pokok bahasan seperti pada grafik di bawah ini.



Grafik 4.1
Perbandingan Hasil Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Peserta Per
Pokok Bahasan Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Dari grafik di atas dapat dilihat pada pokok bahasan 1, nilai rata-rata pre-test 62 dan nilai rata-rata post-test 88 dengan perbedaan +26. Pokok bahasan 2, didapat nilai rata-rata pre-test 58 dan nilai rata-rata post-test 95 dengan perbedaan +37. Untuk pokok bahasan 3, nilai rata-rata pre-test 65 dan nilai rata-rata post-test 88 dengan perbedaan +23. Grafik perbandingan di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan dalam diri peserta setelah mengikuti pelatihan.

3. Pemberian Tes Autentik

Tes autentik dilakukan untuk mengukur keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Pengembang memberikan tes autentik diakhir kegiatan belajar setelah peserta melakukan praktik. Tes autentik berupa penilaian skala likert 1-4 dengan interpretasi nilai sama seperti evaluasi formatif. Berikut hasil tes autentik peserta.

Tabel 4.15
Hasil Tes Autentik Peserta
Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Nama Peserta	Nilai	Interpretasi
Dede Eliyanti	3,5	Baik Sekali
Dyah Ratna M.	3,5	Baik Sekali
Evi Wulandari	3,5	Baik Sekali
Fitri Mustikawati	3,5	Baik Sekali
Luh Gede Christina	3,5	Baik Sekali
Natalia Narsi B.	3,5	Baik Sekali
Qori Fadilah	3,3	Baik Sekali
Ratna Wulandari	3,5	Baik Sekali
Solekha	3,3	Baik Sekali
Syalindri Riski A.	3,5	Baik Sekali
Titi Amalia	3,3	Baik Sekali
Tri Haryati	3,5	Baik Sekali
Rata-Rata	3,45	Baik sekali

Dari hasil tes autentik di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta menguasai keterampilan membuat media presentasi menggunakan *software articulate storyline 2*. Hasil autentik di atas juga menunjukkan bahwa tercapainya tujuan dari pelatihan ini.

4. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran

Evaluasi kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengevaluasi program pelatihan yang dilaksanakan apakah sudah berjalan dengan baik dan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan. Pengembang melakukan evaluasi program pelatihan ini meliputi beberapa indikator yaitu, indikator instruktur, dan indikator secara garis besar proses pelatihan seperti indikator materi, media, metode, waktu, konsumsi, dan evaluasi.

a) Evaluasi Instruktur Pelatihan

Evaluasi instruktur pelatihan dilakukan untuk mengetahui apakah instruktur pelatihan memiliki kinerja yang baik pada saat pelaksanaan pelatihan. Evaluasi instruktur pelatihan menggunakan penilaian skala likert dengan skala 1-4 dengan kriteria penilaian sama seperti evaluasi formatif.

Berikut hasil dari evaluasi instruktur pelatihan.

Tabel 4.16
Hasil Evaluasi Instruktur Pelatihan

Nama Peserta	Nilai	Interpretasi
Dede Eliyanti	3,1	Baik
Dyah Ratna M.	3,0	Baik
Evi Wulandari	3,4	Baik
Fitri Mustikawati	3,0	Baik
Luh Gede Christina	3,7	Baik Sekali
Natalia Narsi B.	3,1	Baik
Qori Fadilah	3,8	Baik Sekali
Ratna Wulandari	3,8	Baik Sekali
Solekha	2,8	Baik
Syalindri Riski A.	2,7	Baik
Titi Amalia	3,7	Baik Sekali
Tri Haryati	3,4	Baik Sekali
Rata-Rata	3,3	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas didapat rata-rata nilai evaluasi instruktur pelatihan sebesar **3,3** menunjukkan bahwa peserta merasa kinerja instruktur sudah **baik sekali** pada saat pelatihan.

b) Evaluasi Proses Pelatihan

Evaluasi proses pelatihan dilakukan untuk melihat apakah pelaksanaan pelatihan memuaskan para peserta pelatihan. Evaluasi ini hanya mengevaluasi secara garis besar saja.

Penilaian yang digunakan pada evaluasi proses pelatihan ini sama seperti penilaian evaluasi instruktur pelatihan yaitu skala likert 1-4. Berikut hasil evaluasi proses pelatihan.

Tabel 4.17
Hasil Evaluasi Proses Pelatihan

Nama Peserta	Nilai	Interpretasi
Dede Eliyanti	3,2	Baik
Dyah Ratna M.	3,5	Baik Sekali
Evi Wulandari	3,1	Baik
Fitri Mustikawati	3,3	Baik
Luh Gede Christina	3,9	Baik Sekali
Natalia Narsi B.	4,0	Baik Sekali
Qori Fadilah	3,8	Baik Sekali
Ratna Wulandari	3,8	Baik Sekali
Solekha	3,1	Baik
Syalindri Riski A.	3,5	Baik Sekali
Titi Amalia	3,9	Baik Sekali
Tri Haryati	3,3	Baik Sekali
Rata-Rata	3,5	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata evaluasi proses pelatihan sebesar **3,5** sehingga dapat dikatakan pelaksanaan program pelatihan pembuatan media presentasi ini **baik sekali**.

D. Hasil Pengembangan Program

Adapun isi dari program pelatihan pembuatan media presentasi ini secara umum adalah berupa program pelatihan, bahan pelatihan berupa modul, dan media pelatihan berupa *slide presentasi power point*.

1. Program Pelatihan

Program pelatihan yang dirancang dan disusun ini digunakan untuk membantu pelatih dalam penyelenggaraan pembelajaran dalam pelatihan. Program pelatihan pembuatan media presentasi ini terdiri

dari tujuan pelatihan, garis besar program pelatihan, rundown acara pelatihan dan instrumen evaluasi pelatihan.

2. Modul Pelatihan

Program pelatihan ini mengembangkan bahan pelatihan berupa modul yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta pelatihan. Bahan pelatihan ini berisikan materi-materi yang dikembangkan dari berbagai sumber dan diolah oleh pengembang menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan rangkuman dan soal-soal latihan sebagai evaluasi setiap kegiatan belajar.

3. Handout Powerpoint

Handout powerpoint berguna untuk membantu pelatih dalam menyampaikan materi pelatihan secara singkat, juga disertai gambar visual dan warna-warna yang menarik.

E. Karakteristik Program

Pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi ini telah melalui beberapa proses yang diawali dengan analisis hingga evaluasi dan revisi disetiap prosesnya, sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang karakteristik program pelatihan ini, sebagai berikut.

1. Program pelatihan ini didesain dan dikembangkan menggunakan pendekatan system yang mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Sasaran program pelatihan pembuatan media presentasi ini adalah mahasiswa yang sedang aktif perkuliahan, atau tidak menutup kemungkinan untuk dosen/pendidik.
3. Program pelatihan ini didesain dan dikembangkan dengan mengkombinasikan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah interaktif, diskusi dan praktik yang meningkatkan kemampuan keterampilan peserta pada aspek kognitif dan psikomotor.
4. Program pelatihan ini didesain dan dikembangkan dengan rentang waktu pembelajaran 360 menit (6 jam) tatap muka berdasarkan garis besar program pelatihan dari hasil diskusi dengan ahli materi dan ahli desain pelatihan.
5. Pelatihan pembuatan media presentasi ini terdiri dari tiga pokok bahasan yang dipelajari oleh peserta, yaitu: media presentasi, prinsip desain pesan, dan media presentasi articulate.
6. Program pelatihan ini didesain dan dikembangkan melalui empat tahapan uji coba, yaitu: uji coba revidi ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta dilakukan evaluasi dan revisi disetiap tahapannya.

F. Prosedur Pemanfaatan

Program pelatihan pembuatan media presentasi ini dimanfaatkan sebagai solusi dalam mengatasi kesulitan-kesulitan membuat media

presentasi yang dihadapi mahasiswa dalam perkuliahan. Berikut prosedur pemanfaatannya.

1. Mempersiapkan perlengkapan program pelatihan seperti, ruang kelas, LCD, bahan pelatihan (modul, handout ppt materi), soal pretest dan post-test, absensi kehadiran peserta, instrumen evaluasi program, konsumsi dan segala fasilitas yang menunjang agar pelatihan dapat berjalan dengan baik.
2. Mempersiapkan peserta pelatihan yaitu mahasiswa diploma IV bidan pendidik.
3. Menginformasikan waktu pelatihan dan membawa laptop sebagai media pelatihan kepada peserta pelatihan.
4. Instruktur harus memahami rancangan program dan garis besar program pelatihan sehingga dapat menggunakannya dengan maksimal.
5. Instruktur harus menguasai materi pelatihan dan waktu melaksanakan pelatihan sesuai dengan panduan pelatihan.
6. Instruktur harus memahami bahwa peranan modul dalam pelatihan sebagai sumber belajar mandiri.
7. Instruktur harus bisa menggunakan media yang ada dan menjelaskan materi pada slide presentasi dengan menarik.

8. Peserta pelatihan dapat berdiskusi dengan teman mengenai isi modul dan dapat bertanya kepada instruktur apabila peserta mengalami kesulitan mengenai isi modul.
9. Peserta pelatihan sebaiknya membaca bagian pendahuluan modul terlebih dahulu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
10. Pada saat membaca modul, mulailah dari halaman awal sampai dengan kegiatan belajar 1 selesai. Setelah selesai menuntaskan kegiatan belajar 1, peserta pelatihan dapat melanjutkan ke kegiatan belajar 2 dan ke kegiatan belajar 3.
11. Pada kegiatan belajar 3, peserta pelatihan dapat mempelajari teknik membuat media presentasi dengan *software articulate storyline 2* yang tersedia. Khusus pada materi tentang langkah-langkah membuat media presentasi, peserta dapat segera mengoperasikan *software articulate storyline 2* dan mempraktikkan membuat media presentasi.

G. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan program pelatihan ini memiliki kekurangan yaitu terbatasnya waktu yang tersedia sehingga program pelatihan yang idealnya diselenggarakan selama dua hari dipadatkan hanya menjadi enam jam saja. Kemudian, evaluasi formatif para ahli hanya dinilai masing-masing oleh satu orang para ahli saja, dan uji coba lapangan dilakukan hanya 12 orang responden saja.

Validasi instrumen kuesioner dan tes juga hanya dilakukan validasi pakar saja tidak dilakukan validasi empirik. Hal ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan waktu dan biaya pengembang dalam mengembangkan program pelatihan pembuatan media presentasi untuk mahasiswa kebidanan.

H. Kendala dan Kekurangan Selama Uji Coba

Pelaksanaan uji coba program pelatihan ini tidak seluruhnya berjalan dengan lancar, pengembang menemukan banyak kendala dan kekurangan, antara lain:

1. keterbatasan waktu pelatihan,
2. keterbatasan biaya sehingga ada fasilitas yang tidak terpenuhi (makan siang),
3. kurangnya tenaga teknis di bidang IT dari penyelenggara program pelatihan sehingga terjadi *trouble system* pada proses penginstalan *software*,
4. ketidaksesuaian waktu pelaksanaan dengan panduan pelatihan (GBPP), materi selesai lebih cepat atau lebih lama dari waktu yang telah dialokasikan, begitu juga dengan praktinya dan
5. instruktur juga penyelenggara program pelatihan sederajat dengan peserta sehingga kegiatan pembelajaran terkadang banyak bercanda

dan membuat evaluasi yang dilakukan selama pelatihan kurang objektif.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini telah mengembangkan “Program Pelatihan Pembuatan Media Presentasi” yang ditujukan untuk mahasiswa. Program Pelatihan Pembuatan Media Presentasi ini merupakan bentuk upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan membuat media presentasi sesuai prinsip desain pesan dengan menggunakan *software articulate* di STIKIM Lenteng Agung.

Pengembang menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan program pelatihan pembuatan media presentasi ini yang dimulai dari tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*, berikut penjabarannya.

1. Analysis

Pada tahap ini, pengembang melakukan beberapa aspek analisis untuk menemukan adanya kesenjangan dalam kinerja belajar peserta didik menggunakan kuesioner terbuka yang diberikan kepada sasaran penelitian.

2. Design

Pada tahap desain yang pengembang melakukan diskusi bersama dosen pembimbing dan beberapa para ahli untuk menetapkan tujuan pembelajaran umum, merancang kegiatan belajar,

merancang metode pembelajaran, menentukan media pembelajaran, menentukan software yang akan digunakan dan merancang instrumen evaluasi.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan, pengembang melakukan diskusi bersama dosen pembimbing dan mulai memproduksi modul dan power point yang hasilnya sebuah modul cetak dan handout power point. Kemudian diuji cobakan kepada para ahli, uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil.

4. *Implementation*

Pada tahap ini, pengembang melakukan uji coba lapangan dengan melaksanakan program pelatihan pembuatan media presentasi kepada sasaran peserta pelatihan sebagai pengguna.

5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi, pengembang melakukan penilaian terhadap program pelatihan yang dikembangkan dengan menggunakan evaluasi formatif yang melibatkan para ahli dan peserta didik sebagai pengguna. Hasil evaluasi formatif program pelatihan ini antara lain.

- a) Berdasarkan hasil uji coba ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, program pelatihan yang dikembangkan secara umum sudah baik.

- b) Berdasarkan hasil uji coba *one to one*, program pelatihan yang dikembangkan secara umum sudah baik.
- c) Berdasarkan hasil uji coba *small group*, program pelatihan yang dikembangkan secara umum sudah baik.
- d) Berdasarkan hasil uji coba *field test*, program pelatihan yang dikembangkan secara umum sudah baik.
- e) Program pelatihan ini dapat meningkatkan hasil pengetahuan dan keterampilan peserta didik, dilihat dari hasil perbandingan pre-test dan post-test, serta hasil tes autentik peserta pelatihan.

B. Implikasi

Pengembangan program pelatihan pembuatan media presentasi untuk mahasiswa kebidanan STIKIM ini memiliki beberapa implikasi, antara lain.

1. Penerapan program pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa DIV kebidanan STIKIM dalam membuat presentasi yang menarik sesuai prinsip desain pesan khususnya dengan menggunakan software *articulate storyline 2*.
2. Program pelatihan ini dapat membantu program studi DIV kebidanan STIKIM dalam mewujudkan tujuannya menghasilkan tenaga pengajar yang professional, yang memiliki kemampuan mendesain

pembelajaran dengan memanfaatkan ICT dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan SCL.

C. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari pengembangan program pelatihan ini yaitu.

1. Untuk Program Studi Kebidanan STIKIM
 - a) Agar Program Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Untuk Mahasiswa Kebidanan STIKIM ini dapat efektif diterapkan dalam naungan Pusat Sumber Belajar STIKIM, misal rutin diselenggarakan pada mahasiswa kebidanan tahun pertama.
2. Untuk Bidang Ilmu Teknologi Pendidikan
 - a) Meningkatkan dan memperbaharui ilmu mengenai penelitian khususnya penelitian pengembangan.
 - b) Meningkatkan dan memperbaharui ilmu mengenai pelatihan sebagai bagian dari teknologi pendidikan.
3. Untuk Penelitian Serupa yang Selanjutnya
 - a) Melaksanakan uji coba dengan tidak terburu waktu.
 - b) Menguasai teori penelitian yang dilakukan.
 - c) Mengalokasikan waktu dengan tepat.
 - d) Mempersiapkan SDM dengan efektif untuk teknis pelaksanaan uji coba penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Admodiwiri, Soebagio. *Manajemen Praktis (Pedoman Praktis Bagi Penyelenggara Training*, Jakarta: Balai Pustaka, 1993
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Arikunto, Suharsimi dan Cecep Safruddin. *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004
- Basri, Hasan dan Rusdiana, *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2015
- Branden, Robert A. *Visual Literacy*, California: California State University at Chico, 1994
- Grabowski, Barbara L. *Instructional Technology: Past, Present and Future/edited by Gary J. Angling*, Englewood: Libraries Unlimited, 1995
- Hakim, Lukmanul, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009
- Haryadi, M. *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2009
- Heinich, dkk. *Instructional Media and Technologies for Learning*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc. 1996
- Januszewski Alan, Michael Molenda. *Educational Technology A Definition with Commentary*, New York: Taylof & Francis Group, 2008.
- Kirkpatrick, Donald L. Dan James L. Kirkpatrik. *Evaluating Training Program The Four Levels*, San Fransisco: Berrett-Koehler, 2006
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011
- Kusuma, Murti. *Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jurusan KTP FIP IKIP Yogyakarta, 1998/1999
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004

Moekijat. *Latihan dan Pengembangan SDM*, Bandung: CV Mandar Maju, 1991

Morrison, Gary R., Steven Morrison, Jerrold E. Kemp. *Designing Effective Instructional (5th ed)*, USA: John Wiley & Sons, Inc, 2007

Morrison, Gary R., Steven Morrison, Jerrold E. Kemp. *Instructional Design a Plan for Unit and Course Development second edition*, California: Fearon Pitman Publishers, Inc, 1997

Nazir, M. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2005

Prabawani, Budi. *Kedudukan Pesan dalam Model Komunikasi, Handout Mata Kuliah PDP*. Jakarta: Teknologi Pendidikan FIP UNJ, 2010

Prawiradilaga, Dewi S. *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2012

Prawiradilaga, Dewi S. *Prinsip Disain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009

Pribadi, Benny A. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Kencana, 2014

Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowth, James D. Russell. *Instructional Teknologi & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Edisi Kesembilan*. Jakarta: Kencana, 2011

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008

Suparman. *Desain instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010

Suparman, Atwi. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga, 2012

Sumber Internet dan Blog:

<http://azharmind.blogspot.com/2012/02/kualitas-pendidikan-indonesia-rankin.html>

<http://www.kompasiana.com/masyhudichoiron/memanfaatkan-media-ict-dalam-pembelajaran>

[http://m.bisnis.com/quick-news/read/20131122/255/188164/unesco-
pendidikanindonesia-tertinggal-dari-jiran](http://m.bisnis.com/quick-news/read/20131122/255/188164/unesco-
pendidikanindonesia-tertinggal-dari-jiran)

<http://www.stikim.ac.id/home/index.php/home/k2-categories/div-kebidanan>

*[http://blog.maxyart.com/2014/03/27/5-aplikasi-untuk-membuat-video-animasi-
dalam-sekejap/](http://blog.maxyart.com/2014/03/27/5-aplikasi-untuk-membuat-video-animasi-
dalam-sekejap/)*

[http://ratnaamalia.blog.upi.edu/2013/10/31/pengenalan-pengembangan-
media-presentasi-dalam-pembelajaran/](http://ratnaamalia.blog.upi.edu/2013/10/31/pengenalan-pengembangan-
media-presentasi-dalam-pembelajaran/)

<https://cecepkustandi.wordpress.com/2011/10/media-presentasi/>

<https://rainatais2014.blogspot.co.id/2014/articulate-software-tugas-iv.html>

LAMPIRAN

Lampiran 1**Pedoman Analisis Awal****Mahasiswa**

Nama/NPM :

Jurusan :

1. Latar belakang pendidikan terakhir?
 - a. SMA
 - b. D3
2. Apakah Anda menggunakan media presentasi dalam proses pembelajaran sehari-hari?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Media presentasi apa yang biasa Anda gunakan?
4. Sejauh mana kemampuan Anda dalam menggunakan media presentasi tersebut?
 - a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Sangat Baik
5. Apakah dengan menggunakan media presentasi tersebut dalam proses pembelajaran dapat memudahkan Anda memahami materi pembelajaran? Beri alasan!
6. Apakah Anda pernah mengikuti pelatihan/mata kuliah tentang penggunaan media presentasi? Dimana?
7. Apakah pelatihan media presentasi penting untuk Anda? Mengapa?
8. Apa yang memotivasi Anda untuk mengikuti pelatihan media presentasi?
9. Apakah setelah lulus kuliah, Anda berminat menggunakan media presentasi dalam dunia kerja?

Dosen

1. Latar belakang pendidikan?
 - a. S1
 - b. S2
2. Apakah Anda menggunakan media presentasi dalam proses pembelajaran sehari-hari?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Media presentasi apa yang biasa Anda gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Sejauh mana kemampuan Anda dalam menggunakan media presentasi tersebut?
 - a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Sangat Baik
5. Media presentasi tersebut yang Anda gunakan ditunjang dengan...
 - a. Gambar
 - b. Video
 - c. Animasi
6. Apakah dengan menggunakan media presentasi tersebut dapat membuat materi pembelajaran Anda menarik?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Menurut Anda, apakah media presentasi sangat diperlukan dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas? Beri alasan!
8. Apakah Anda pernah mengikuti pelatihan tentang penggunaan media presentasi? Dimana?
9. Apakah pelatihan media presentasi penting untuk Anda? Mengapa?
10. Apa yang memotivasi Anda untuk mengikuti pelatihan media presentasi?

Alumni

Nama :

Tahun Lulus :

Tempat dan Profesi Bekerja :

1. Apakah Anda menggunakan media presentasi dalam bekerja?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Media presentasi apa yang sering Anda gunakan?
3. Sejauh mana kemampuan Anda dalam menggunakan media presentasi tersebut?
 - a. Baik
 - b. Cukup
 - c. Sangat Baik
4. Apakah dengan menggunakan media presentasi dapat memudahkan Anda dalam bekerja? Berilah alasan!
5. Menurut Anda, apakah media presentasi diperlukan dalam proses bekerja? Beri alasan!
6. Apakah Anda pernah mengikuti pelatihan tentang penggunaan media presentasi? Dimana?
7. Menurut Anda, apakah pelatihan media presentasi perlu dilaksanakan di Perguruan Tinggi, guna memudahkan untuk bekerja setelah lulus? Mengapa?

LPPM STIKIM

Nama :

Jabatan :

1. Lama bekerja di LPPM?
 - a. 1 tahun
 - b. 2 tahun
 - c. > 2 tahun
2. Pada LPPM, apakah ada program pelatihan penggunaan media presentasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Siapakah sasaran pelatihan tersebut?
 - a. Mahasiswa
 - b. Dosen
4. Seberapa sering dilakukan pelatihan penggunaan media presentasi dalam setahun? Kapan waktunya?
5. Menurut Anda, apakah media presentasi diperlukan dalam proses pembelajaran? Beri alasan!
6. Menurut Anda, apakah pelatihan media presentasi perlu dilakukan di Perguruan Tinggi? Mengapa?
7. Apa yang memotivasi Anda untuk mengadakan program pelatihan media presentasi?

Lampiran 2

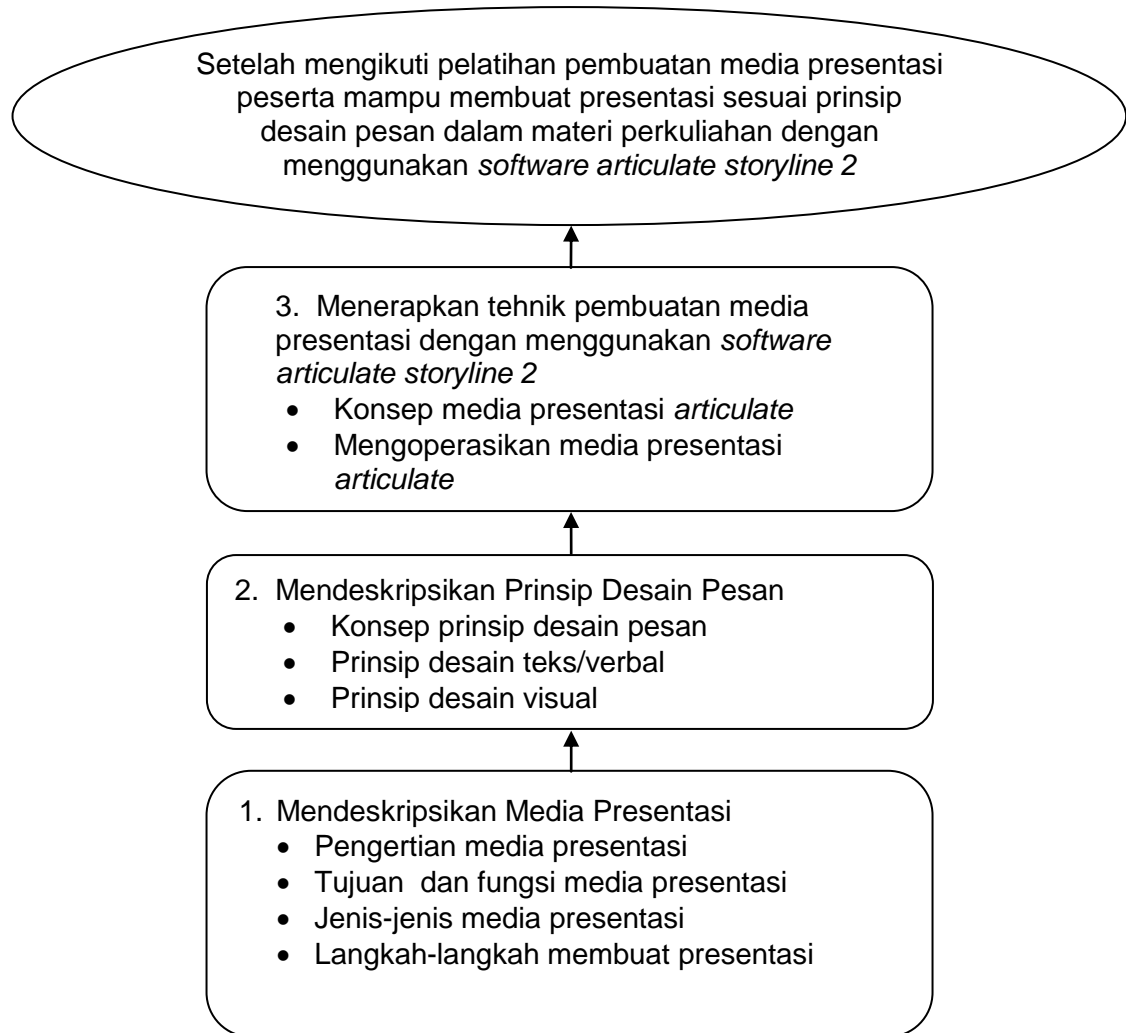
GBPP

(GARIS BESAR PROGRAM PELATIHAN)

Mata Pelatihan:
Pembuatan Media Presentasi

PROGRAM STUDI DIPLOMA IV KEBIDANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN INDONESIA MAJU

PETA KOMPETENSI



GARIS BESAR PROGRAM PELATIHAN

Mata Pelatihan : Pembuatan Media Presentasi

Jumlah Jam : 6 Jam (360 menit)

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi peserta akan dapat membuat presentasi menarik dalam materi perkuliahan menggunakan *software articulate storyline 2*.

Deskripsi : Pelatihan pembuatan media presentasi direncanakan memiliki bobot 60% praktek dan 40% teori. Pelatihan ini akan membahas mengenai media presentasi *articulate*. Pembelajaran menggunakan modul cetak dan media presentasi berupa *slide power point* yang dapat membantu peserta pelatihan dalam memahami materi-materi pelatihan. Pada pelatihan ini peserta pelatihan diharapkan mampu menguasai prinsip desain pesan dalam mengoperasikan media presentasi *articulate*.

No	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub. Pokok. Bahasan	Strategi Pembelajaran			Komposisi (%)	
				Metode	Media	Waktu	Teori	Prak.
1	Mendeskripsikan Media Presentasi	Media Presentasi	1. Pengertian media presentasi 2. Tujuan dan fungsi media presentasi 3. Jenis-jenis media presentasi 4. Langkah-langkah membuat media presentasi	Ceramah Interaktif, Diskusi	Slide Power Point, Hand Out Pelatihan, Modul	90 menit	100	-

2	Mendeskripsikan Prinsip Desain Pesan	Prinsip Desain Pesan	1. Konsep desain pesan 2. Prinsip-prinsip desain pesan 3. Prinsip desain teks verbal 4. Prinsip desain visual	Ceramah Interaktif, Diskusi	Slide Power Point, Hand Out Pelatihan, Modul	90 menit	100	-
3	Menerapkan tehnik pembuatan media presentasi dengan menggunakan <i>software articulate storyline 2</i>	Media Presentasi <i>Articulate</i>	1. Konsep media presentasi <i>articulate</i> 2. Operasi <i>software articulate</i>	Ceramah Demonstrasi, Praktik, Diskusi	Slide Power Point, Software Articulate Storyline 2	180 menit	20	80

Lampiran 3

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Desain Pembelajaran

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
	Tujuan pembelajaran sudah lengkap (pengetahuan dan keterampilan)	2
	Kesesuaian tujuan khusus dengan tujuan umum	3
Sasaran	Ketepatan karakteristik sasaran pembelajaran	4
Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan program	5
	Ketepatan urutan penyajian materi	6
	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta	7
	Keseimbangan penggunaan teori dan praktek	8
Metode (Teori dan Praktek)	Ketepatan penggunaan metode dengan tujuan pembelajaran	9
	Kesesuaian metode dengan karakteristik peserta	10
	Kesesuaian metode dengan materi	11
	Kesesuaian antar metode	12
Media dan Bahan Ajar	Kesesuaian penggunaan bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	13
	Kesesuaian penggunaan bahan ajar dengan peserta didik	14
	Kesesuaian penggunaan bahan ajar dengan materi	15
	Kesesuaian media untuk mencapai tujuan pembelajaran	16
Evaluasi	Ketercakupan butir tes sesuai dengan tujuan pembelajaran	17

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Materi Pembelajaran

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Tujuan Pembelajaran	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	1
	Kesinambungan subpokok bahasan dengan pokok bahasan	2
Kebenaran Konsep	Kebenaran konsep berdasarkan disiplin ilmu	3
	Konsep-konsep disusun sesuai perkembangan saat ini	4
Struktur Konsep	Kesesuaian subpokok bahasan dan pokok bahasan berdasarkan hubungan antar konsep	5
Keluasan Konsep	Jumlah pokok bahasan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran umum	6
Kedalaman Konsep	Subpokok bahasan sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran khusus	7
	Konsep dari yang mudah ke yang sukar	8
	Konsep dari yang konkrit ke yang abstrak	9
	Konsep dari yang sederhana ke yang kompleks	10
Kebermanfaatan	Menambah pengetahuan tentang pembuatan media presentasi	11
	Menambah keterampilan dalam membuat media presentasi	12
	Menambah pengetahuan tentang prinsip desain pesan	10
	Menambah pengetahuan mengenai media presentasi <i>articulate</i>	13
Evaluasi	Sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus	14
	Memberikan pengalaman belajar	15
	Memotivasi peserta untuk mencari tahu	16

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Bahan Pelatihan

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Desain	Desain cover sesuai dengan isi materi	1
	Kesesuaian bentuk dan ukuran bahan ajar dengan jenis kertas yang digunakan	2
	Ketepatan pemilihan jenis kertas	3
	Kerapihan penjilidan	4
	Materi dengan contoh yang jelas	5
Materi	Kesesuaian contoh dan non contoh dengan materi	6
	Kesesuaian materi dengan peserta didik	7
	Ketercakupan materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	8
Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik	9
	Ketepatan bahasa yang digunakan	10
	Kesesuaian penggunaan istilah terhadap isi materi	11
	Penggunaan struktur kalimat jelas	12
	Penggunaan jenis dan ukuran huruf mudah terbaca	13
Ilustrasi	Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan materi	14
	Kejelasan ilustrasi dengan materi	15
	Kesesuaian komposisi warna dengan tulisan dan karakteristik peserta	16
Tipografi	Penggunaan <i>heading</i> tepat	17
	Penggunaan ukuran spasi konsisten	18
	Penggunaan ukuran huruf sesuai pada bahan ajar	19
	Penggunaan jenis huruf tidak lebih dari dua jenis	20
Lay out	Lay Out cover menarik	21
	Kemudahan dalam penggunaan	22
	Konsistensi lay out antara bab satu dengan bab lainnya	23

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Media Presentasi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Desain Media	Penggunaan huruf yang sederhana	1
	Keterkaitan masing-masing elemen visual	2
	Keseimbangan bentuk atau pola visual yang digunakan	3
	Ketepatan penekanan warna, ukuran huruf, pada poin materi yang terpenting	4
Isi Materi	Penyampaian materi dan tujuan pembelajaran tercapai	5
	Kedalaman pesan (isi materi) tercapai	6
	Kemutakhiran pesan dengan program lain yang uptodate	7
	Kelengkapan pesan yang mendukung tujuan pembelajaran	8
	Kelengkapan pesan yang mendukung tujuan pembelajaran	9
	Urutan penyajian pesan yang sistematis	10

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Ahli Bahasa Bahan Pelatihan

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Struktur Kalimat	Kesederhanaan kalimat	1
	Penggunaan kalimat tunggal	2
Ragam Kata	Penggunaan kata tersirat dan tersurat jelas	3
	Tidak menggunakan kata yang bermakna luas dan abstrak	4
	Tidak menggunakan kata ambigu	5
	Jumlah kata dalam satu kalimat	6
Penggunaan Tanda Baca	Penggunaan tanda baca sesuai dengan EYD	7
	Tanda baca memudahkan untuk memahami makna kalimat	8
Paragraf	Paragraf terdiri dari beberapa kalimat	9
	Paragraf mengandung kalimat utama	10
	Paragraf mengandung kalimat penjelas	11
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas	12
	Penggunaan bahasa sesuai dengan yang digunakan peserta didik dalam perkuliahan	13
	Bahasa dapat diterima oleh akal pikiran	14
	Bahasa merangsang keaktifan peserta didik	15
	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik	16
	Penggunaan bahasa tidak mengandung SARA	17
	Penggunaan bahasa tidak bertentangan dengan Hak Cipta	18

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif Kegiatan Pembelajaran

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Materi	Materi yang disajikan dari yang mudah ke yang sulit	1
	Materi disajikan secara sistematis	2
	Uraian materi disajikan dengan jelas	3
	Penggunaan/pemberian contoh dan non contoh materi jelas	4
Metode	Penggunaan metode bervariasi	5
	Metode yang digunakan membuat pembelajaran yang menarik	6
	Penggunaan metode memudahkan dalam memahami materi	7
Media	Media yang digunakan menarik	8
	Penggunaan media memperjelas materi	9
Waktu	Pengelolaan waktu yang tepat	10
Instruktur	Membuka pembelajaran dengan tepat waktu	11
	Memberi petunjuk dan penjelasan dengan kata-kata dan ide-ide yang lain	12
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	13
	Mendorong dan menggalakkan keterlibatan peserta selama pembelajaran	14
	Memberikan umpan balik	15
	Memberikan respons positif terhadap peserta yang berpartisipasi	16
	Menutup pembelajaran dengan rangkuman dan tinjauan ulang isi materi	17

Lampiran 4

**KISI-KISI INSTRUMEN PRE-TEST DAN POST-TEST
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI**

No	Pokok Bahasan	Indikator	Jenjang Kognitif	Klasifikasi Soal			Soal	%
				Bentuk Soal	No Soal	Tingkat Kesukaran		
1.	Media Presentasi	Menentukan pengertian media presentasi	C2	PG	1	Mudah	5	30
		Membedakan tujuan dan fungsi media presentasi	C2	PG	2	Mudah		
		Membedakan jenis-jenis media presentasi	C2	PG	3	Mudah		
			C2	PG	4	Mudah		
		Mengurutkan langkah-langkah membuat media presentasi	C3	PG	5	Sukar		
2.	Prinsip Desain Pesan	Menentukan pengertian desain pesan	C2	PG	6	Mudah	5	35
		Membedakan prinsip-prinsip desain pesan	C2	PG	7	Mudah		
		Membedakan prinsip desain teks/verbal	C3	PG	8	Mudah		
			C3	PG	9	Mudah		
		Membedakan prinsip desain visual	C3	PG	10	Mudah		
3.	Media Presentasi Articulate	Menentukan pengertian media presentasi <i>articulate</i>	C2	PG	11	Mudah	5	35
			C2	PG	12	Mudah		
		Mengoperasikan <i>software articulate storyline 2</i>	C3	PG	13	Sukar		
			C3	PG	14	Mudah		
			C3	PG	15	Mudah		
Total						100	15	100

**Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Product
Pelatihan Pembuatan Media presentasi**

TIK	Indikator	Nomor Soal
Jika diberikan <i>software articulate</i> peserta dapat mengoperasikan <i>software articulate</i> dan dapat membuat media presentasi <i>articulate</i> minimal 80% benar.	Ketepatan dalam menggunakan tools	1
	Kecekatan dalam memilih tools	2
	Kesesuaian penggunaan fungsi media presentasi <i>articulate</i> dengan materi	3
	Ketepatan mengatur warna	4
	Ketepatan mengatur jenis huruf	5
	Ketepatan jenis produksi yang digunakan untuk diPublish	6

Lampiran 5

GARIS BESAR ISI MODUL

Mata Pelatihan	: Pembuatan Media Presentasi
Jumlah Jam	: 6 Jam (360 menit)
Standar Kompetensi	: Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi peserta akan dapat membuat presentasi sesuai prinsip desain pesan dalam materi perkuliahan dengan menggunakan <i>software articulate storyline 2</i> .
Deskripsi	: Pelatihan ini mempersiapkan keterampilan dan keahlian dalam bidang membuat media presentasi, khususnya untuk media presentasi <i>articulate</i> . Hal yang dibahas mulai dari konsep media presentasi, konsep prinsip desain pesan, dan media presentasi <i>articulate</i> . Pada pelatihan ini peserta pelatihan diharapkan mampu menguasai prinsip desain pesan dalam membuat media presentasi <i>articulate</i> .

No	TIK/KOMPETENSI DASAR	Pokok Bahasan	Sub. Pokok. Bahasan	Komposisi (%)		Tes Akhir Modul		Pustaka
				Teori	Prak.	PG	Porto folio	
1	Mendeskripsikan media presentasi	Media Presentasi	1. Pengertian media presentasi 2. Tujuan dan fungsi media presentasi 3. Jenis-jenis media presentasi 4. Langkah-langkah membuat media presentasi	100	-	5	-	Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, <i>Media Pembelajaran Manual dan Digital</i> , Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011. Pribadi, Benny A. <i>Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi</i>

								<i>Implementasi Model ADDIE</i> , Jakarta: Kencana, 2014.
2	Mendeskripsikan prinsip desain pesan	Prinsip Desain Pesan	1. Konsep desain pesan 2. Prinsip-prinsip desain pesan 3. Prinsip desain teks verbal 4. Prinsip desain visual	100	-	5	-	Morrison, Gary R., Steven Morrison, Jerrold E. Kemp. <i>Instructional Design a Plan for Unit and Coyrse Development second edition</i> , California: Fearon Pitman Publishers,Inc, 1997. Branden, Robert A. <i>Visual Literacy</i> , California: California State University at Chico, 1994.
3	Menerapkan teknik pembuatan media presentasi dengan menggunakan <i>software articulate storyline 2</i>	Media Presentasi Articulate	1. Konsep media presentasi <i>articulate</i> 2. Operasi <i>software articulate</i>	20	80	5	1	https://rainatais2014.blogspot.co.id/2014/articulate-software-tugas-iv.html http://www.slideshare.net/JajangKurniawan1/modul-articulate

JABARAN MATERI MODUL

Mata Pelatihan : Pembuatan Media Presentasi

Jumlah Jam : 6 Jam (360 menit)

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti pelatihan pembuatan media presentasi peserta akan dapat membuat presentasi sesuai prinsip desain pesan dalam materi perkuliahan dengan menggunakan *software articulate*.

Deskripsi : Pelatihan ini mempersiapkan keterampilan dan keahlian dalam bidang membuat media presentasi, khususnya untuk media presentasi *articulate*. Hal yang dibahas mulai dari konsep media presentasi, konsep prinsip desain pesan, dan media presentasi *articulate*. Pada pelatihan ini peserta pelatihan diharapkan mampu menguasai prinsip desain pesan dalam membuat media presentasi *articulate*.

KB	JUDUL	TIK/KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	URAIAN MATERI	LATIHAN
1.	Media Presentasi	Mendeskripsikan media presentasi	1. Menentukan pengertian media presentasi 2. Membedakan tujuan dan fungsi media presentasi 3. Membedakan jenis-jenis media presentasi 4. Mengurutkn langkah-langkah membuat media presentasi	Pendahuluan Isi materi: 1. Pengertian media presentasi 2. Tujuan dan fungsi media presentasi 3. Jenis-jenis media presentasi a. Power Point b. Articulate c. Prezi d. Sparkol video scribe 4. Langkah-langkah membuat media presentasi Latihan	Gambarlah salah satu contoh jenis media presentasi yang pernah Anda gunakan dengan mencantumkan topik materinya!

				Rangkuman Tes Formatif	
2.	Prinsip Desain Pesan	Mendeskripsikan prinsip desain pesan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pengertian desain pesan 2. Membedakan prinsip-prinsip desain pesan 3. Membedakan prinsip desain teks/verbal 4. Membedakan prinsip desain visual 	Pendahuluan Isi materi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian desain pesan 2. Prinsip-prinsip desain pesan <ol style="list-style-type: none"> a. Kesiapan dan motivasi b. Alat penarik perhatian c. Partisipasi aktif siswa d. Pengulangan e. Umpan balik f. Menghindari materi yang tidak relevan 3. Prinsip desain pesan teks/verbal <ol style="list-style-type: none"> a. Kode uraian b. Tipografi c. bahasa 4. Prinsip desain pesan visual <ol style="list-style-type: none"> a. Penyusunan b. Keseimbangan c. Warna d. Keterbacaan e. Daya tarik f. Aspek tata letak (layout) Latihan Rangkuman Tes Formatif	Buatlah contoh dari salah satu prinsip desain visual!
3.	Media Presentasi <i>Articulate</i>	Menerapkan teknik pembuatan media presentasi dengan menggunakan <i>software articulate storyline 2</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pengertian media presentasi articulate 2. Mengoperasikan <i>software articulate</i> 	Pendahuluan Isi materi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian <i>software articulate</i> 2. Fungsi <i>software articulate</i> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Articulate engage</i> 	Buatlah satu contoh media presentasi <i>articulate</i> yang menarik dalam salah satu topik materi

			<i>storyline 2</i>	<i>b. Articulate quiz maker</i> <i>c. Articulate presenter</i> <i>d. Articulate video encoder</i> 3. Langkah-langkah membuat media presentasi <i>articulate</i> <i>a. Mengoperasikan software articulate</i> <i>b. Memasukkan materi</i> <i>c. Publish</i> Latihan Rangkuman Tes Formatif	perkuliahan dan kumpulan dalam bentuk CD!
--	--	--	--------------------	--	---

Lampiran 7**PEDOMAN WAWANCARA *ONE TO ONE***

1. Bagaimana kejelasan informasi yang ada pada modul pelatihan?
2. Bagaimana penggunaan bahasa pada modul pelatihan?
3. Apakah ukuran huruf yang terdapat dalam bahan pelatihan mudah dibaca?
4. Bagaimana tata letak (layout) isi bahan pelatihan?
5. Bagaimana penggunaan bahasa pada butir soal?
6. Bagaimana tingkat kesulitan pada butir tes?
7. Apakah slide powerpoint menarik?
8. Apakah jenis dan ukuran huruf pada slide powerpoint mudah dibaca?

Lampiran 8**KUESIONER *SMALL GROUP*****Nama Responden :**

1. Apakah kegiatan pembelajaran menarik dan sistematis?
2. Apakah ada bagian materi yang sulit dipahami? Mengapa?
3. Bagaimana kejelasan informasi yang ada pada modul pelatihan?
4. Bagaimana penggunaan bahasa pada modul pelatihan?
5. Apakah ukuran huruf yang terdapat dalam bahan pelatihan mudah dibaca?
6. Bagaimana tata letak (layout) isi bahan pelatihan?
7. Bagaimana penggunaan bahasa pada butir soal?
8. Apakah ada butir tes yang tidak relevan dengan materi yang disajikan?
Jelaskan!
9. Bagaimana tingkat kesulitan pada butir tes?
10. Apakah slide powerpoint menarik?
11. Apakah jenis dan ukuran huruf pada slide powerpoint mudah dibaca?

Lampiran 9

Soal Pre-Test Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Nama Peserta :

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dan beri tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Pengertian media presentasi di bawah ini yang benar adalah...
 - a. Sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar
 - b. Sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi guna merangsang peserta didik untuk belajar
 - c. Sarana untuk menghasilkan media cetak
 - d. Alat yang mengarahkan perhatian anak sehingga termotivasi belajar
2. Mempresentasikan informasi, data dan bukti-bukti yang disusun secara logis agar orang mau melakukan suatu aksi/tindakan, merupakan...

a. Fungsi Media Presentasi	c. Tujuan Media Presentasi
b. Manfaat Media Presentasi	d. Kelebihan Media Presentasi
3. Berikut ini merupakan jenis-jenis software.
 1. PowerPoint
 2. Articulate
 3. Filmstrip
 4. Prezi

Yang termasuk jenis software untuk presentasi di atas adalah...

a. PowerPoint, Articulate, Filmstrip	c. PowerPoint, Filmstrip, Prezi
b. PowerPoint, Articulate, Prezi	d. Articulate, Filmstrip, Prezi
4. Software presentasi yang berfungsi untuk mendesain soal-soal interaktif bervariasi adalah...

a. PowerPoint	c. Flash
b. Prezi	d. Articulate
5. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat presentasi antara lain.
 1. Memperoleh informasi hasil belajar
 2. Mengenal karakteristik peserta didik

3. Menetapkan tujuan presentasi
4. Melibatkan siswa dalam aktivitas belajar
5. Memilih media presentasi

Urutan langkah yang benar adalah...

- | | |
|--------------|--------------|
| a. 2-3-5-4-1 | c. 2-3-1-4-5 |
| b. 2-1-3-5-4 | d. 2-5-4-3-1 |
6. Berikut ini pengertian dari desain pesan, kecuali...
 - a. Merancang suatu sumber komponen sistem instruksional
 - b. Terdapat informasi yang disampaikan oleh komponen yang lain berbentuk gagasan, fakta, arti, dan data
 - c. Dapat berbentuk verbal maupun visual dan mempengaruhi perilaku dalam tiga ranah pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotorik
 - d. Terciptanya bahan ajar dan media presentasi yang mengintegrasikan pebelajar, tanda dan ide/informasi
 7. Berikut ini prinsip desain pesan menurut Abdul Gafur, kecuali...

a. Kesiapan dan motivasi	c. Pengulangan
b. Alat penarik perhatian	d. Visual
 8. Menurut Morrison, Ross dan Kemp (2007), proses desain pesan terdiri dari...

a. Desain teks/verbal dan visual	c. Desain film dan video
b. Desain audio dan visual	d. Desain multimedia
 9. Berikut ini merupakan komponen dari salah satu desain pesan:
 - Kode uraian
 - Tipografi
 - Bahasa

Komponen di atas, merupakan komponen dari desain pesan...

a. Visual	c. Teks/verbal
b. Audio	d. Presentasi
 10. Berikut ini komponen dalam desain visual, kecuali...

a. Penyusunan	c. Tahapan
b. Keseimbangan	d. Warna

11. Perangkat lunak (*software*) buatan Global Incorporation di Negara USA yang dikhususkan untuk mendesign media pembelajaran berbasis ICT merupakan pengertian dari...

- | | |
|---------------|-------------------------|
| a. Articulate | c. Powerpoint |
| b. Prezi | d. Sparkol Video Scribe |

12. Software ini gunanya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fungsi tersebut merupakan...

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| a. Fungsi articulate engage | c. Fungsi articulate quiz maker |
| b. Fungsi articulate video encoder | d. Fungsi articulate presenter |

13. Berikut ini langkah-langkah membuat *articulate storyline 2*.

1. Klik 'New Project' untuk membuat media pembelajaran yang baru.
2. Klik 'scene' pada 'story view' untuk memasukkan materi
3. Install dulu *software articulate storyline 2*
4. Setelah Anda mengklik 'New Project' maka akan ditampilkan 'story view' pada layar komputer
5. Kita mulai dengan mendesain Materi Pembelajaran
6. klik 'preview' setelah selesai memasukkan materi

Urutan langkah-langkah membuat *articulate engage* yang benar adalah...

- | | |
|----------------|----------------|
| a. 1-2-3-4-5-6 | c. 3-2-5-1-4-6 |
| b. 1-5-2-4-3-6 | d. 3-5-1-4-2-6 |

14. *Publish* dilakukan jika....

- a. Ingin menambahkan gambar, suara, ataupun video.
- b. Ingin melihat tampilan sementara
- c. Sudah selesai pekerjaan, tidak ada lagi pengeditan dan sudah di save
- d. Ingin membuat buter soal

15. Jika ingin file pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam *E-Learning* seperti *Moodle*, memilih...

- | | |
|-----------------|----------------|
| a. Publish LMS | c. Publish CD |
| b. Publish Word | d. Publish web |

Soal Post-Test
Pelatihan Pembuatan Media Presentasi

Nama Peserta :

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dan beri tanda silang (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Pengertian media presentasi di bawah ini yang benar adalah...
 - e. Sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar
 - f. Sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi guna merangsang peserta didik untuk belajar
 - g. Sarana untuk menghasilkan media cetak
 - h. Alat yang mengarahkan perhatian anak sehingga termotivasi belajar
2. Mempresentasikan informasi, data dan bukti-bukti yang disusun secara logis agar orang mau melakukan suatu aksi/tindakan, merupakan...

c. Fungsi Media Presentasi	c. Tujuan Media Presentasi
d. Manfaat Media Presentasi	d. Kelebihan Media Presentasi
3. Berikut ini merupakan jenis-jenis software.
 1. PowerPoint
 2. Articulate
 3. Filmstrip
 4. Prezi

Yang termasuk jenis software untuk presentasi di atas adalah...

c. PowerPoint, Articulate, Filmstrip	c. PowerPoint, Filmstrip, Prezi
d. PowerPoint, Articulate, Prezi	d. Articulate, Filmstrip, Prezi
4. Software presentasi yang berfungsi untuk mendesain soal-soal interaktif bervariasi adalah...

c. PowerPoint	c. Flash
d. Prezi	d. Articulate
5. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat presentasi antara lain.
 1. Memperoleh informasi hasil belajar
 2. Mengenal karakteristik peserta didik

3. Menetapkan tujuan presentasi
4. Melibatkan siswa dalam aktivitas belajar
5. Memilih media presentasi

Urutan langkah yang benar adalah...

- | | |
|--------------|--------------|
| c. 2-3-5-4-1 | c. 2-3-1-4-5 |
| d. 2-1-3-5-4 | d. 2-5-4-3-1 |

6. Berikut ini pengertian dari desain pesan, kecuali...
 - e. Merancang suatu sumber komponen sistem instruksional
 - f. Terdapat informasi yang disampaikan oleh komponen yang lain berbentuk gagasan, fakta, arti, dan data
 - g. Dapat berbentuk verbal maupun visual dan mempengaruhi perilaku dalam tiga ranah pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotorik
 - h. Terciptanya bahan ajar dan media presentasi yang mengintegrasikan pebelajar, tanda dan ide/informasi
7. Berikut ini prinsip desain pesan menurut Abdul Gafur, kecuali...

c. Kesiapan dan motivasi	c. Pengulangan
d. Alat penarik perhatian	d. Visual
8. Menurut Morrison, Ross dan Kemp (2007), proses desain pesan terdiri dari...

c. Desain teks/verbal dan visual	c. Desain film dan video
d. Desain audio dan visual	d. Desain multimedia
9. Berikut ini merupakan komponen dari salah satu desain pesan:
 - Kode uraian
 - Tipografi
 - Bahasa

Komponen di atas, merupakan komponen dari desain pesan...

c. Visual	c. Teks/verbal
d. Audio	d. Presentasi
10. Berikut ini komponen dalam desain visual, kecuali...

c. Penyusunan	c. Tahapan
d. Keseimbangan	d. Warna

11. Perangkat lunak (*software*) buatan Global Incorporation di Negara USA yang dikhususkan untuk mendesign media pembelajaran berbasis ICT merupakan pengertian dari...

- | | |
|---------------|-------------------------|
| c. Articulate | c. Powerpoint |
| d. Prezi | d. Sparkol Video Scribe |

12. Software ini gunanya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fungsi tersebut merupakan...

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| c. Fungsi articulate engage | c. Fungsi articulate quiz maker |
| d. Fungsi articulate video encoder | d. Fungsi articulate presenter |

13. Berikut ini langkah-langkah membuat *articulate storyline 2*.

1. Klik '*New Project*' untuk membuat media pembelajaran yang baru.
2. Klik '*scene*' pada '*story view*' untuk memasukkan materi
3. Install dulu *software articulate storyline 2*
4. Setelah Anda mengklik '*New Project*' maka akan ditampilkan '*story view*' pada layar komputer
5. Kita mulai dengan mendesain Materi Pembelajaran
6. klik '*preview*' setelah selesai memasukkan materi

Urutan langkah-langkah membuat *articulate engage* yang benar adalah...

- | | |
|----------------|----------------|
| c. 1-2-3-4-5-6 | c. 3-2-5-1-4-6 |
| d. 1-5-2-4-3-6 | d. 3-5-1-4-2-6 |

14. *Publish* dilakukan jika....

- e. Ingin menambahkan gambar, suara, ataupun video.
- f. Ingin melihat tampilan sementara
- g. Sudah selesai pekerjaan, tidak ada lagi pengeditan dan sudah di save
- h. Ingin membuat buter soal

15. Jika ingin file pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam *E-Learning* seperti *Moodle*, memilih...

- | | |
|-----------------|----------------|
| c. Publish LMS | c. Publish CD |
| d. Publish Word | d. Publish web |

Instrumen Penilaian Tes Formatif *Product*

A. Identitas Peserta

Nama :

Evaluator : Fidensius Nivo

B. Petunjuk

Beri tanda (✓) pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut: 4 bila baik sekali; 3 baik; 2 cukup (sedang); 1 bila kurang.

TIK	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
Jika diberikan <i>software articulate</i> peserta dapat mengoperasikan <i>software articulate</i> dan dapat membuat media presentasi <i>articulate</i> minimal 80% benar.	Ketepatan dalam menggunakan tools				
	Kecekatan dalam memilih tools				
	Kesesuaian penggunaan fungsi media presentasi <i>articulate</i> dengan materi				
	Ketepatan mengatur warna				
	Ketepatan mengatur jenis huruf				
	Ketepatan jenis produksi yang digunakan untuk diPublish				

Instrumen Tes Formatif Kegiatan Pembelajaran (Untuk Peserta Pembelajaran)

A. Identitas Responden

Nama Responden :

NIM :

B. Petunjuk

Beri tanda (✓) pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut: 4 bila baik sekali; 3 baik; 2 cukup; 1 tidak sesuai.

No	Indikator	Skala			
		4	3	2	1
	Materi				
1.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran				
2.	Materi yang disajikan dari yang mudah ke yang sulit				
3.	Materi disajikan secara sistematis				
4.	Uraian materi disajikan dengan jelas				
5.	Penggunaan/pemberian contoh dan non contoh materi jelas				
	Metode				
6.	Penggunaan metode bervariasi				
7.	Metode yang digunakan membuat pembelajaran lebih menarik				
8.	Penggunaan metode memudahkan dalam memahami materi				
	Media				

9.	Media yang digunakan menarik				
10.	Penggunaan media memperjelas materi				
11.	Penggunaan bahan ajar memperjelas materi yang dipresentasikan				
	Waktu				
12.	Pengelolaan waktu yang tepat				
	Konsumsi				
13.	Makanan dan minuman yang diberikan bersih				
	Evaluasi				
14.	Tugas dan latihan memberikan pengalaman belajar				
15.	Tugas dan latihan memotivasi peserta mencari tahu				
	Instruktur				
16.	Membuka pembelajaran dengan tepat waktu				
17.	Memberi petunjuk dan penjelasan dengan kata-kata dan ide-ide yang lain				
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik				
19.	Mendorong dan menggalakkan keterlibatan peserta selama pembelajaran				
20.	Memberikan umpan balik				
21.	Memberikan respons positif terhadap peserta yang berpartisipasi				
22.	Menutup pembelajaran dengan rangkuman dan tinjauan ulang isi materi				

Lampiran 10**Absensi Peserta Pelatihan Pembuatan Media Presentasi****Hari/Tanggal:**

No	Nama	NPM	No Hp/Email	TTD	
1.	Luh Gede Christina	07140100137	081282429815	1.	2.
2.	Evi Wulandari	07140100145	085769555585		
3.	Fitri Mustikawati	07140100140	085798811181	3.	4.
4.	Ratna Wulandari	07140100053	085749038381		
5.	Qori Fadilah	07140200017	08567314966	5.	6.
6.	Solekha	07140200086	08999636131		
7.	Titi Amlia	07140200088	085249264629	7.	8.
8.	Dede Eliyanti	1011000190	087878957141		
9.	Syalindri Riski A.	1011000172	085273885131	9.	10.
10.	Natalia Narsi B.	1011000176	085212292829		
11.	Dyah Ratna M.	07130100024	085693024161	11.	12.
12.	Tri Haryati	07140100293	087882559460		
13.				13.	14.
14.					
15.				15.	

Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Nurhasana Karunia adalah anak ketiga dari empat bersaudara, lahir di Tanjung Uban pada 2 Mei 1994 dari pasangan Ibu Salmah dan Bapak Syamsul Bachri. Menempuh pendidikan formal di TK YKPP Tanjung Uban lulus tahun 1999, SDN 003 Bintan Utara lulus tahun 2005, SMP N 3 Bintan Utara lulus tahun 2008, dan SMA N 5

Bintan lulus tahun 2011 dan pada tahun 2011 diterima menjadi mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan peminatan Teknologi Kinerja.

Selama berkuliah, ia aktif dalam kepengurusan Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan (HMJ TP) dan Ikatan Mahasiswa Teknologi Pendidikan se-Indonesia (IMATEPSI). Selain aktif didalam kampus, ia juga aktif mengembangkan diri diluar kampus seperti mengikuti Sekolah *Public Speaking* “Bintang Revolusi”.

Pada tahun 2014, ia berkesempatan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya selama kuliah melalui magang di *People Development Departement* (PDD) *Kentucky Fried Chicken* (KFC) selama tiga bulan.